昭和63年8月15日発行（毎月1回15日発行）第7巻第7号（通巻72号）
昭和59年7月30日第3種郵便物認可

ちょっとカゲキなパソコン♥プレイングMagazine

テクノポリス

今月のオススメ3本特集

めぞん一刻 完結編

ファンタジーIII

維新の嵐

一挙32ページ！特製フロッピー・シール付き

「イースII」サバイバルキット

ゾクゾク出てきた新グラフィック・ツールで試しがき

もちろん好評2大連載コーナー

美少女ソフトコレクション

同人ソフト情報

AUGUST 8

特別定価580YEN

Falcom

ソーサリアン

SORCERIAN

ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンユーザーだけが体験できるゲーム世界の幕あけ。新システム登場！

全機種 7月 発売！

ソーサリアン システム

SOCERIAN SYSTEM

「ソーサリアン」はRPG初のシステム（MS−DOS・BASIC等）構造の自由度の非常に高い増殖するRPGケームてす。
追加シナリオの発売により、「ソーサリアン」の世界か増殖して行きます。
追加シナリオは舞台、イベント、モンスター、BGM、等の設定か多彩に展開し、これからも続々と発売されます。

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

	機　種	メディア	定価	発売日
ソーサリアン追加シナリオ	98F/VM/VX	5' 2DD	3,800	'88・7・22
ソーサリアン追加シナリオ	98U/UV/UX	3.5' 2DD	3,800	'88・7・22
ソーサリアン追加シナリオ	88SRシリーズ	5' 2D	3,800	'88・7・29
ソーサリアン追加シナリオ	X1turbo	5' 2D	3,800	'88・7・29
ソーサリアン追加シナリオ	88VAシリーズ	5' 2DD	3,800	'88・7・29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	98F/VM/VX	5' 2DD	3,800	'88・7・22
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	98U/UV/UX	3.5' 2DD	3,800	'88・7・22
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	88SRシリーズ	5' 2D	3,800	'88・7・29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	X1turbo	5' 2D	3,800	'88・7・29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	88VAシリーズ	5' 2DD	3,800	'88・7・29

ソーサリアン

君はまだクリアしていない。
待望の追加シナリオ創刊。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

「ソーサリアン」追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

1. 魔性の島

沖合いのとある名も無き島て奇妙な事件か起きていた。
島のすくそはを通る船か次々と消息を絶っている。
かつて、海賊の住家たったその島にいったいとのような謎が秘められているのたろうか？

2. いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官かモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしたさねは世界を破滅においやる」と言うのたか…

3. 悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村て、疫病かはやりたしたという情報か流れてきた。村のそはにあるカルテラの山の窪地に良く効く薬草か生えているというのたか、そこへの道は落磐のため閉ざされていた

4. ああ、ジョセフィーヌは今何処に…

ケメケメ王国のプリンセス『マーヘラ』の可愛かっていたペットのショセフィーヌか、城の地下に広かるタンションに迷い込み行方不明になってしまったのた！?
さあ、大変たソーサリアン！ショセフィーヌを捜し出せ！

5. アマゾンの剣(つるぎ)

女たけの町、ウァネルハの使者かヘンタウァへやってきた。
王か行方不明になり、魔物か街を荒しているというのた！さっそく、何人かのソーサリアンかウァネルハへと旅立って行った

ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SOCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

「ソーサリアン」ユーティリティー・ディスク ¥3,800

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアです。 同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

1. 道具の売買

「ソーサリアン」は自分の買って装備している武器や防具か同し物てキャラクターとうしの道具の交換か出来ませんてしたかここて武器や防具を売買出来ますので、キャラクター間の武器の交換や自分の持っている武器や防具を一時的に売って保存しておくことも可能てす。

2. 魔法をかける

「ソーサリアン」て自分の思い通りの魔法をかけるには相当大変てしたかここては120種類の魔法を一瞬てかけて貰えます。

3. 名前の変更

「ソーサリアン」はキャラクターに名前をつけるときにアルファヘットしか使えなかったのてすか、ひらかなやカタカナの名前か付けられ持っているアイテムの名前もかえられます。

4. ユーザーディスク・ツール

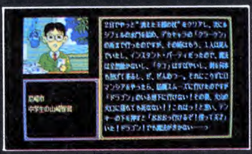
「ソーサリアン」に付属のユーザーティスクのハックアップや新しいユーザーティスクを作ったり、別々のセーフテーターのキャラクターの入れ換えか可能てす。

5. BGM

「ソーサリアン」ては機種毎に収録されているBGMか若干異なります。ユーティリティー・ティスクには未収録のBGMの一部か収録されており聞くことか出来るようになっています。

6. 「ソーサリアン」クイズ

「ソーサリアン」にちなんたクイスを当社の最年少スタッフ「タッチャン」の司会てお楽しみ下さい。



7. お便りコーナー

「ソーサリアン」のユーザー・アンケート葉書をお送り戴いた方のご意見やスタッフのメッセーシを当社の若きシナリオライター「いかちゃん」のDJてお送り致します。

8. ドラゴンと戦う

「ソーサリアン」ては一定の条件を満たすとトラゴン軍団と戦えるモートか出現しますか、無条件てトラゴンと戦えるようになっています。(弱いと負けますか。)

9. 「ミニミニ・ソーサリアン」

「ソーサリアン」の15本のシナリオを題材にしたゲームです。「ソーサリアン」のキャラクターか参加する形式て4人まで一緒に遊べます。最初にゴールしたキャラクターには賞品として経験値(EXP)が貰えます。「ソーサリアン」をプレイしたユーザーには大受けのゲームです。

ソーサリアン
好評発売中！

商品名	機種	メディア	定価	製品番号	発売日
ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	¥9.800	NFNW17006	発売中
	98F/VM	5-2DD	¥9.800	NFNW11009	発売中
	98U/UV	3.5-2DD	¥9.800	NHNW11008	発売中
	X1-turbo	5-2D	¥9.800	SJNW11002	発売中
	88VA専用	5-2DD	¥9.800	NINW 12002	発売中

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

● 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

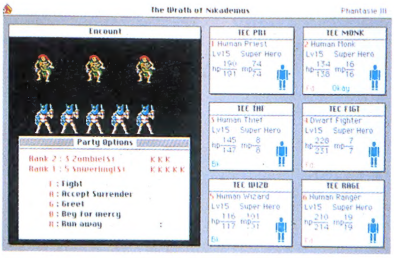
● 代金引換の場合
電話やFAXやハカキて、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

テクノポリス 1988 AUGUST もくじ 8

本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時の間に☎03-431-1627〈徳間書店インターメディア テクノポリス編集部〉にお願いします。

今月のおすすめ3本特集



おすすめアドベンチャー
めぞん一刻 完結編
マルチお楽しみ特集 —— 7

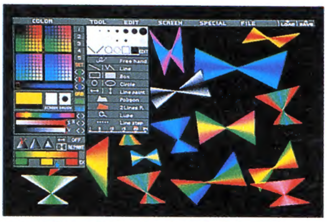
おすすめシミュレーション

維新の嵐
まずは初級入門編 —— 14

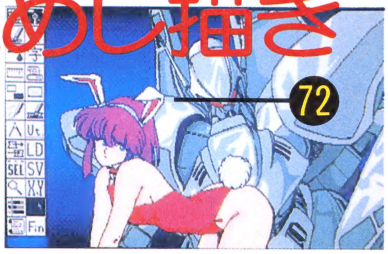
おすすめRPG
ファンタジーIII
マップで徹底攻略! —— 65

特別付録
「イースII」サバイバルキット

機能は? 操作性は? どれがイイ?
新グラフィック・ツール でためし描き —— 72


マジックペイントVA

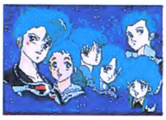
アクター


ラルフ

美少女ソフトコレクション
レモンちっくWORLD
NEW SOFT —— 49

第4のユニット2/カオスエンジェルス/リトルバンパイア/雑学オリンピック/ときめきスポーツギャル/かわいさとみのなかよくしてネ/セーラー服いけな〜い体験告白集1〜3/女子高生アイドルおさな妻奮戦記/サッちゃんの大冒険/美少女はチェックがお好き

特集 パソコンの中でもカワイかった……
アニメ美少女ゲームチェック —— 58



SOFT GAL TOP10/今月のミス美少女/Be-shojo Club/今月のプレゼント

美少女ソフト新作先取り!!
レモンFlash

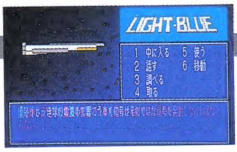
雑誌内雑誌!? 同人ソフト専門誌

Do-Jinファン

Do-Jinファン ―― 77

新作&製作中の同人ソフト4本 ―― 78
LIGHT-BLUE/スカルタワー/和美とりっきい★とりっぷ/TIA DROP 2015

Do-Jinネットワーク ―― 81



同人みうちギャグマンガ
ぼくらの英雄! エレキE田!! ―― 84
by佐藤元

短期集中連載 キミにも同人ソフトが作れるんだよ 第2回 ―― 85

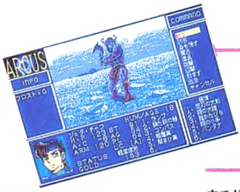
新作ソフトをド〜ンとまとめてチェック!!

ゲーミングワールドスペシャル

ゲーミングワールドスペシャル ―― 17

アークス アッシュ
ザ・スキーム クレイズ
日本縦断セスナフライト/スペースシャトル/マーズ/バビロンの黄金伝説

●開発中AVG情報
琥珀色の遺言/原宿AFTER DARK
●Soft Flash
●ただ今移植進行中
●ゲームソフト売れ行きBEST10



やっぱりゲームはやめられない!
ソフトハウスリレーエッセイ ―― 36

新作ゲームをわかりやすく紹介
ゲームジョッキー ―― 37
ディレクター物語 by 矢野健太郎

ちょちょいのちょいでゲームが変身

改造法苦楽部

改造法苦楽部 ―― 76 92

スーパー大戦略 for X1turbo
イース for MSX2
スティル・ソード for PC-8801 mkIISR
THEプロ野球激突ペナントレース for MSX2

ゲームグロッキー
『大平洋の嵐』byみやさかたかし ―― 46

速報! テクノポリス新創刊記念ゲーム
GAL WARS きゃぴきゃぴるん♡ ―― 47

テクノ・インフォメーション ―― 90

テクポリくらぶⅡ ―― 105

テクポリ市 ―― 108

次号予告マンガ SDテクノポリス メイキング・オブ・テクノポリス
&へんしゅうぶ通信 ―― 112

ゲーマーとプログラマーのための手作りソフトコーナー
えんじょい ぷろぐらみんぐ ―― 99

PC-8801mkIISR用1画面アクションゲーム
『I・P・B・M』
X1全機種用タイミングゲーム
『バスケット でしゅ!・X1版』

COVER STORY

まさかいのまたさんに響子さんを描いてもらうわけにはいかないので、今月の表紙は『維新の嵐』!と決めたのですが、こういう大ゲームはやはりちゃんとやりたいので、本格的な記事は来月。で、今月は予告編表紙です。

●表紙デザイン 鈴木俊明 ●表紙原画 いのまたむつみ ●表紙セル画 桑畑恵子 ●表紙背景画 水野尾純一 ●AD ㈱マッシュアイランド ●デザイン・レイアウト ㈱マッシュアイランド 荒木雅人、鈴木俊明、三嶋由紀子 ●イラスト 佐藤元、しまず★どんき、みやさかたかし、宮野ひろみ、矢野健太郎 ●フィニッシュデザイン ㈱創文新社、㈱バンアート ●印刷 凸版印刷㈱

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、ファミリーベーシックは任天堂の商標です
●MSXマークはアスキー社の登録商標です
●MS-DOSはマイクロソフト社の商標です
©徳間書店 1988
本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます

CRAZE
スクランブルムーブメントアク
ポップなノリのアドベンチャーアクション
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる１人の男がいた。
その名は〝CRAZE〟！そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT

ション・クレイズ
いよいよ発売!!
スキャンライン、ホリゴン変換等の
常識の立体アルゴリズムを超えた
トレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
PC-8801SR FR/MR/FH/MH PC-88-VA V2モード専用……5″2D 2枚組 ¥7,800
X1turbo専用……5″2D 2枚組 ¥7,800
MSX(RAM16K以上)……メガロム ¥5,800
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
3Dシューティング新世代
フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで
迫る新世代シューティングゲーム「VAXOL」
好評発売中!
PC-8801SR/FR/MR/FH/MHV2モード専用
PC-88VAは未対応
直接当社にお問い合わせ下さい。
5″2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
MSXはアスキーの商標です。
ハート電子産業㈱
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071㈹
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制 移殖者募集アルバイト可
〈通信販売〉※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

技術の日立
HITACHI
日立のパソコン
ゴクミのパソコン
もっと身近に、もっと手軽に。液晶ディスプレイのB16LXs。
自分専用の情報ステーションとして、ラップトップパソコンをもっと手軽に活用したい、という声にお応えしました。日立のB16LXs。B16LXプラズマタイプの本格機能を継承しながら、液晶ディスプレイを装備。その優れたコストパフォーマンスが、ラップトップマシンをいっそう身近に、いっそう使いやすくします。もちろん定評のネットワーク機能やロータス1-2-3をはじめとする豊富なビジネスソフトウェアもサポート。B16LXsが、ひとりひとりのクリエイティブシーンにお応えします。
新登場
日立パーソナルコンピュータ
B16LXs
SUPER STATION
■標準価格298,000円より
ベストセラーのビジネスソフト
Lotus 1-2-3
B16シリーズにサポート。
HUMANICATION
※Lotusと1-2-3はLotus Development Corporationの登録商標です。B16LXs、LX、EX-II、EX-IIモデルJ、MX-IIでサポート。
株式会社 日立製作所
■パソコン、ワープロなどのOA機器のお問い合わせは＝情報システム営業本部(03)763-2411営業本部(03)258-1111または各支店へ●北海道(011)261-3131●東北(022)223-0121●北陸(0764)33-8511●中部(052)251-3111●関西(06)261-1111●中国(082)223-4111●四国(0878)31-2111●九州(092)741-1111
■日立家電販売株式会社(03)502-2111
※資料のご請求は、お手数ですが請求券をハガキに貼り、貴社名、所在地、電話番号、ご氏名を明記して下記へお送りください。〒143東京都大田区大森北1-18-2(IKビル)㈱日立製作所 情報事業本部 OA事業部販売推進部
資料請求券
テクノポリス
B16LXs

今月のおすすめアドベンチャー

めぞん一刻 完結篇

〜さよなら、そして…〜

マルチお楽しみ特集

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円
PC-9801シリーズ	3.5・5DD、5HD	
X1シリーズ	5D	

■発売元／マイクロキャビン
■発売中（X1シリーズは7月9日発売予定）

おすすめアドベンチャーだけど、『めぞん一刻完結編』はただのアドベンチャーじゃない。『めぞん〜』ファンが一刻館暮らしを自分で楽しんじゃおうという“第3のメディア”なのさ！

『完結編』のマニュアルの表紙。『めぞん〜』ファンの思い入れをたっぷりかきたててくれるのだ

その1 五代の8日間をじ〜んと楽しむために

ゲームの紹介から作者のインタビューまである、『めぞん〜』のマルチ特集。まずは原作の『めぞん一刻』をよく知らない人、それからこのゲームの記事をか〜んぜんに初めて読むという人のための基礎知識編だよ！

たいていの人は知ってると思うけど、『めぞん一刻』はアパート（？）一刻館の管理人・響子さんと、5号室の住人・五代裕作のラブ・ストーリーだ。

と言ってしまうとミもフタもないけど、若い未亡人と優柔不断の年下の男のコが結婚するまでには、た〜いへんな苦労があるわけだ。おまけに、一刻館の他の住人は、毎晩宴会を開いて大酒を飲まなければ気がすまないやつらだし、スキさえあれば人の恋路のジャマをしてくれる。

この恵まれない環境の中で、主人公五代裕作の苦労を身をもって経験し、そしてあこがれの響子さんとの結婚という幸福に“じ〜ん”と酔いしれよう——というのがこのゲームなのだ。

ゲーム画面は下のように、前作と変わっている。登場人物がドーンと大きく表示されて迫力があるね。

ゲーム画面

メイングラフィックの画面。ここに感動のシーンが続々と表示される。ただし、状況によっては表示されない場合も。

コマンドのメニュー画面。テンキーで選択、スペースキーで決定。1つの行動に、動詞→名詞の2手順。

サブグラフィックの画面。今いる場所や人が表示される。メイン画面には表示されない場所にいるときの道標になる。

存在する人物を表示する画面。そこにいるのにメイングラフィックには出ない人物も表示されるので要注意。

メッセージ表示画面。数々の名セリフが次々に表示される。長いセリフの区切り方にも気配りが感じられる。

その2 とある五代裕作が体験した8日間

『完結編』はいろんなパターンを楽しむゲーム。かならずしも全プレイヤーが同じ経験をするわけじゃない。じゃ、あるプレイヤー・五代裕作が、いかにして響子さんの愛をかちとったか、8日間の出来事を紹介しよう。

●ゲームについてくる絵ハガキ。よくある、結婚のお知らせハガキのかっこうをしている

1日目 ぼっぽくのたみにみそしれ、るっ…

●●朝のひととき、この〝いってらっしゃい〟の笑顔があれば、もう最高の幸福♡

●ちゃんと保育園の仕事をしないと、一刻館に帰れないんだよなあ

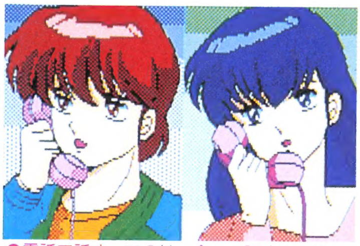
う～ん、このぼくが響子さんと一緒に朝ごはんを食べるなんて。そのうえ、お弁当まで作ってもらえるなんて――カ・ン・ゲ・キだあー。

よし、今日も保育園の仕事、ガンバルぞ。ちゃんと就職もできたことだし、今夜あたりプロポーズしてみようかなあ？

と、思いきって〝ミソ汁を作ってください〟って言ったのに、本当にミソ汁作っちゃうんだもんなあ。響子さんがニブいってこと忘れてた……。

●いまにして思えば、このふたりってとってもお似合いだったんだなあ、ってしみじみ思う

●キャバレーの先輩がいうには〝男と女は追っかけたほうが負け〟



●電話で話すってのは、会って話すのとはまた違った気持ちでイイなあ

2日目 …決して一人にはしません…

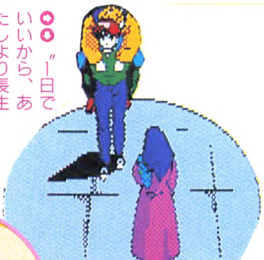
保育園に響子さんから突然の電話。なにごとかと思ったら、千草の、つまり響子さんのお父さんが行方不明になったらしい。

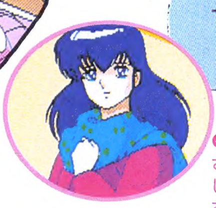
でも、今日は、就職が決まるまでアルバイトをしていたキャバレー「バニー」で最後のお勤めだから……。なついてくれてた子供たちに、さよならのプレゼントの人形を作ってきた。みんな喜んでくれてよかった。

と、そこに千草のお父さんが――。高熱にうなされてまで、こんなにも響子さんのことを心配してるなんて。

「おれ、響子さんを泣かせるようなこと、絶対にしません。決して、ひとりにしたりしません」。お父さんの重さを背中に感じながら、とうとうプロ、プロ、プロポーズしてしまった。お父さんも許してくれたし、ああ、これで本当に響子さんと結婚できるんだあ。

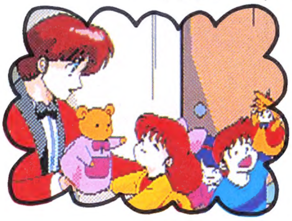
●●お、お父さん、そんな体で――。ま、まあ、寝ててください





●●〝1日でいいから、あたしより長生きして〟――だなんて、響子さん……

●ありがとう、お父さん。今度はきっとしあわせになります、ありがとう



●ぶちょー、もう会えないのー。そんなのさびしー。やだーやだー、やだよー、やだーやだー

3日目 旧姓、七尾こずえ名古屋在住。

●●●●こんなこわい顔してても、何かしてあげるとコロッと態度が変わるんだからぁー。いつものことながら困った住人たちだ

今日は待ちに待った給料日。お金があるうちに田舎に帰って結婚の報告をしてくるか。ばあちゃんからも電話があったことだし。

切符を買いに駅へ行ったら、ばったりこずえちゃんに会ってしまった。だんなさんの仕事の都合で、一緒に名古屋に行っちゃうんだって。

あのこずえちゃんがねえ。いろいろあったけど、こずえちゃんも幸福そうだし、これでよかったんだなあ。

おれも響子さんを幸福にしなくっちゃ。

それにしても、かわいそうなのは坂本だ。以前、金のないときよくお世話になったヤツだが、女にことごとくふられているらしい。

酒を飲んでグチる気持ちもわかるけど、いいかげん一刻館に帰りたいよ〜。

●うんうん、とグチを聞きつつ——帰りが遅くなると響子さんがおこるんだよな

●こずえちゃん、名古屋でおしあわせに、といろんな思い出にひたりつつ見送るおれ

しかし、毎朝響子さんからお弁当をもらうのにもひと苦労だ。まったく一刻館の住人ときたら、何かあげないと消えてくれないんだから。１人でいかないと、響子さんはぼくを部屋に入れてくれないし……。

4日目 こっここっ、このっ…クソババ……

今日はいよいよ田舎のとうちゃんとかあちゃんに響子さんを紹介しに行くんだ。まあ、ばあちゃんは前に会ってるからいいとして——。

しっかし、一刻館の住人がみんなで見送りにきて、ハズかしいったらないよなあ。いったい、どこから聞きつけてきたんだろう。まったく、油断もスキもありゃしない。

でも、結局みんないい人たちなんだよな。クセはおおいにあるけど。

これって、やっぱり祝福されてるんだろうなあ。

さあ、ここがおれの実家「五代定食店」です……って、なんでこんな大切な日に店をあけてんの!? 響子さんに店の手伝いまでさせちゃうし。

まったく、ばあちゃんは何考えてんだ。でも、ほんと今回はばあちゃんの世話になりっぱなしだなあ。

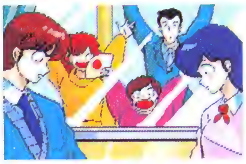
結婚資金やら、指輪やら、おれじゃあ、すぐには用意できないもんなあ。

しかし、祝福してくれる気持ちはうれしいけど、こんな年寄りたちが酒を飲みまくって大丈夫かなあ。

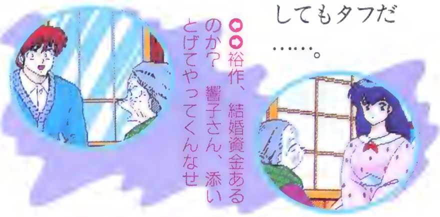
そういえば、ばあちゃんが一刻館にきたときも盛大に宴会を開いたっけ。ほんとに宴会好きなんだなあ。

ま、響子さんの顔みせでもあるし、パ〜ッとやらせてあげるか。そ、それにしてもタフだ……。

●どひゃー、みんなそろっていつのまに……これだから一刻館の住人は困るんだよなー



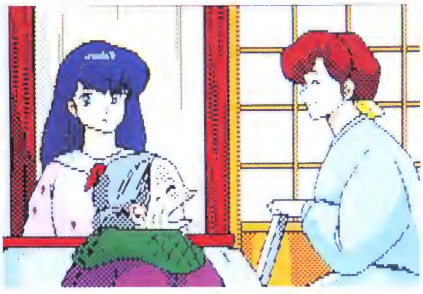
●あ、あんたら、ありがたいけど、ハズカシ〜。たのむからバンザイはやめてくれ〜



●●裕作、結婚資金あるのか？ 響子さん、添いとげてやってくんなせ

●響子さんの指に、ばあちゃんのくれた指輪をはめる——ありがとう、ばあちゃん

●ここでは、ぜひお義兄さんに声をかけてあげてください。とっても喜んでくれますよ（編集部）



●ばあちゃんとかあさんとコタツを囲む響子さん。うーむ、感慨深い

●なっ、なにやってんだよ〜。この元気ぶりなら、葬式を出すのはまだまだ先だな

5日目 逃げよーったって そ〜はいきませんよ〜

やれやれ。田舎から戻ってきたら、さっそく一刻館で宴会か……。ひと息つく間もないなー。

毎晩毎晩、宴会をしないと一日が終わらないなんて、もう、いやじゃ〜。

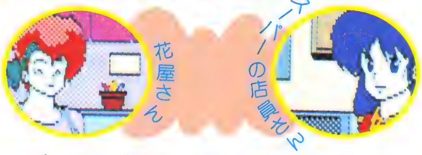
○どんちゃんどんちゃん、どわははは、まーまー一杯、かんぱーい

○あ〜、長い一日がやっと終わる。くか〜、ぐわわ〜

あの長〜い宴会を少しでも早く終わらせるために、自腹をきって酒を買っとくなんて、なんかなさけないなー。

外で酒を飲んで帰るときも、響子さんの機嫌をなおすために花を買ってかえったほうがいいし、けっこう商店街で買い物するなあ。

○響子さんの夢を見ながらセーブするのであった。ああ、響子さーん



そういえば、店員さんが○ーティペアに似てるような……。

6日目 心は女子高生。まだ先生から卒業できない。

保育園から帰って、やれやれと思っていると——なんと突然、八神が一刻館にやってきた。

響子さんとのこと、なんて言ったらいいんだろ。どーしよー、どーしよー。

と、うろたえている間に二階堂が、響子さんとの結婚のこと八神にしゃべってしまったあー。

○ぎく……八神の登場、やな予感。どきどきどきどきどきどき

○と、とうとう知ってしまった八神。へ?いや、あの、その……

まあ、いずれわかることだからいいんだけど、やっぱりおれが言うべきだったよな。

一刻館の住人にあおられて、やけ酒って感じで酒を飲みまくってるけど、大丈夫かなあ、八神。

〝もう少し早く生まれてれば……〟ってホロリと涙流したり、いきなり立ち上がって不倫宣言したり——ずいぶん酔ってるみたい。まあ、こんだけ飲めば、気がはれるかしれないな。

○20歳になったからって、そんなに飲んでだいじょうぶか!?

○五代先生、あたし、不倫でもいいですっ。ああ、あたしってケナ気……

そうそう、土曜の夜は「裕作度チェック」があったな。おれの〝裕作度〟はどれくらいだろう?

7日目 惣一郎さんの写真…初めて見たけど、

○響子さんは黙って惣一郎さんのお墓に向かっている……

今日は、惣一郎さんのお墓に、結婚の報告をしに行く。惣一郎さんの好きだった菊の花を供えて、お線香をたいてあげよう。

惣一郎さんのお墓の前で、響子さんは何を思っているのだろう……。

○昔、家庭教師にきていた音無家。音無のお義父さん、お義姉さん、久しぶりだ

お墓参りのあと、音無家にも報告しに行った。結婚後も、一刻館に住まわせてもらえることになって、ひと安心。

あの住人たちの中で新婚生活を送るのには、多少の不安はあるが……まあ、しかたがないな。

○郁子ちゃんはもう女子大生。すっかり大人びちゃったなあ

○突然ですが、郁子ちゃんといえば賢太郎。今回は隠れキャラ?

音無老人や、郁子ちゃんにも祝福されて、響子さんもホッとしているようだ。よかった。

さて、一刻館に戻って、管理人室の片づけをしなくっちゃ。あそこがぼくたちの新居になるんだもんな。

手伝おうと思ってたのに、響子さんはスタスタひとりで行ってしまった。裏からまわってみると、何か燃やしてるみたい。何か人に見られたくないものがあるのかなあ。

○響子さんがいらないものを燃やしている。何が燃えてるのかなあ

と、そこにやってきた朱美さんが見つけたのは——響子さんの、前の結婚式の写真。

うーん、複雑な気分……。一の瀬さんは「初々しいねー」なんて言うし。初めて見たけど、惣一郎さんてやさしそうな人だったんだな。

なんか響子さんは困ってるみたい。

○あ～あ、前の結婚写真を朱美さんが見つけちゃった

「すいません」なんて、あやまらなくてもいいのに。やっぱり気にしてるのかなあ。

○さすがに初々しいねー。ほらほら五代くん、きれいだよ管理人さん

○なんか、よけいなこと言って、響子さんを困らせてしまったみたいだ……

8日目 だけどおれ、なんとかやっていきます。

今朝の響子さんは何か変だ。音無の家に、惣一郎さんの遺品を返しに行くって言ってたけど、いつもどおりニッコリ笑ったあと、急に後ろから……。

ああ、なんか気になる。昨日のことまだ気にしてるのかな。やっぱり惣一郎さんのことが気にかかるんだろうなあ。

○○“もうあなただけなの……”って、響子さん！

ああ、気になって仕事が手につかない。えいっ、園長先生に頼んで、お昼休みに惣一郎さんのお墓に行ってこようっ。

惣一郎さん、あなたはもう響子さんの心の一部だけど、おれ……あなたをひっくるめて、響子さんをもらいます……。

気がつくとそこに響子さんが——。いつからいたんだろう。もしかして、今の聞いてたかな。

でも、朝と違っていつもの元気が戻ってるみたい。よかった——。

○○おれ、あなたがねたましいけど、なんとかやっていきます

○あたし……、五代さんに会えて本当によかった……さようなら、惣一郎さん……

○画面は、プレイヤーの感動を残しつつエピローグへと——

そして日々は流れ——
一刻館に小さな住人がやってきた。

春香ちゃん、ここはね…
パパとママが初めて会った
場所なの…

完

その3 作者が語る8日間の"楽しい"過ごし方

『めぞん〜』ファンにはこたえられない、しかし一般的に言ってちょっと変わったこのアドベンチャー。何を、どうめざして作られたのか、ゲームデザインをしたマイクロキャビンの加藤雅史さんにインタビューしてみた。

一刻館の"世界"を楽しむのが正しい

『完結編』は簡単すぎる、という感想を言う人がいる。うーむ、なげかわしい。ゲームは解きゃいいというものではないのだ。早解きもたしかにゲームの楽しみの1つだけど、それだけで終わってしまうのは悲しい。1本の同じソフトにもた〜くさんの楽しみ方があるのだぞ。最近は『めぞん〜』を初めとして〝いろんな楽しみ方"を追求するゲームがポツポツ出てきて、まことによろこばしい——。

日頃からこんな感想をもっていたので、この機会に『めぞん一刻 完結編』のゲームデザインをしたマイクロキャビンの加藤雅史さんにお話を聞いてみたのだ。

——まずは、今回の『完結編』についてひと言どうぞ。

「一番ポイントになるのはやっぱりストーリーだということで、多少はゲーム性を殺したところもあります。いわゆる"電子紙芝居"っていうか、そういうイメージをあえてやってみたんですよね。おおげさな言い方をすると〝第3のメディア"、ですか？(笑)」

——『完結編』は原作のコミック、テレビ等のアニメに続く3番目の『めぞん一刻』だということですね。解きゃいいってもんじゃない。

「1作めも含めて、『めぞん一刻』の"世界"っていうのはうまく出せたと思うんですよ。一刻館の中の人物の動きとか感情とか、そういったもの。ある程度、プレイする人の『めぞん〜』に対する思い入れに頼って表現した部分もあるんですけど。とくに『完結編』では、音楽とかアニメーションを入れたりとかで、そのへんの演出的な部分をねらってみましたけども」

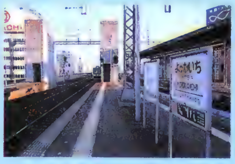
れ 神にいろんなことして遊ぶのが楽しい

「ただ、そのへんはやりすぎるとマズいだろうということで。極端な話、キーをポンポンポンと押していればどんどん進んで行くという、そこまでやっちゃうと……」

——では、ゲームとしての『完結編』

オマケ 取材に行くといいことがあるもんだ！

インタビューのために訪れた編集部員に、マイクロキャビンさんがそっと教えてくれたのは注目作「きまぐれオレンジロード」と年末発売予定のRPGの最新情報。うーん、やっぱり取材には行くもんだ！



◎今回取材したマイクロキャビンさんの会社があるのは、三重県の四日市市

◎玄関の上にサン然と輝く、おなじみのマークと社名ロゴタイプ

◎そして、これが『めぞん〜』を生み出したマイクロキャビンさんの会社の建物

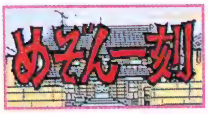
◎これが今ある『きまぐれオレンジロード』のカタチ。つまり設定資料とグラフィックの原画

きまぐれオレンジロード 開発進行中!?

アドベンチャーゲーム『きまぐれオレンジロード』はただいま開発進行中。現在のところ、原作に、アニメ版のオリジナル設定をミックスしたストーリーになりそうだ。

アドベンチャーの最終目的は、主人公の恭介が、この夏休み中に「まどか」か「ひかる」のどちらかを自分のパートナーに決めること。つまり、おなじみの三角関係に終止符をうつこと。

キャラクター設定はアニメ版で、作画・グラフィックも本職のアニメスタジオにたのむという力の入れよう。さらに「鏡の中のアクトレス」「NIGHT OF SUMMER SIDE」「夏のミラージュ」などのヒット曲もBGMに入るらしい。



はどうプレイすると楽しいですか？

「えーと、ある意味ではゲームらしくないと思うんですよ(笑)。で、ボクとしては、いろんなことをプレイヤーの人にやってほしいな、と。たとえば原作のストーリーではこういうふうになっていたけども、もしここでこうしなかったらどうなるんだろう、というのを。いちおう、そういったことを考えてストーリーを作ってますんで。そのへんをいろいろやってみてほしいなと思います」

――〝いろんなこと〟のうち、加藤さんのおススメは？

「八神関係がいろいろありますけど。八神のエピソードっていうのは、いちおう映画版ふうにもプレイできますし。

一部雑誌では、〝八神と結婚できる〟という情報が流れたんですけど、その後そういう話じゃマズいんじゃないかと思いまして、わざわざ変えましてエンディングは1通り。そのかわり、八神のところの宴会で、パターンとしては3パターンくらいあるのかな？　結局はプレイヤーがどこまで、3つか4つあるセリフのパターンで思い入れをもって、自分なりの演出をしてくれるかっていうふうな、そういうところがあるんですけども」

――『めぞん〜』ファンにはこたえられないソフトですね。

「全然知らない人にも楽しめるようにはしてあるんですけども、だけどファンの人すら喜ばせられないようじゃダメだということで、まずその人たちの心をつかもうという気はありました」

――自分が思い入れをもった分だけ、よけいにゲームが楽しめるわけだ。

「だから、〝感動した！〟って手紙をくれてる人は、自分でゲームを楽しんだ人じゃないかと思うんですけどね。そういうふうにこちらも作ったつもりなんで、そういう手紙をいただくとうれしいんです」

6 8000版はシナリオもスゴくなるらしい

「もっとほんとはバリエーションをもたせたかったんですけどね。たとえば八神だけじゃなくって――明日菜さんはちょっとムリかもしれないけど、朱美さんとか、それからこずえちゃん。あのへんともカラミをつけるとか……今回はちょっとムリでしたけども」

――そのへんも含めて、今後の『めぞん〜』シリーズについては？

「とりあえず、年末にX68000版が決定してまして。そこではもう少し、いま言ったようなシナリオ的な部分とかフォローしていこうかなと思ってるんです。それから、しゃべらせたい。うちはテレホンサービスで使ってるんですよ、響子さんの声を（☎0593-53-3611)。それをPCMのほうへ直接落とせば……。いくつか、セリフとってもらってあるんです。だから、やらないわけにいかないなと。(笑)」

――X68000版の『めぞん〜』のグラフィック、楽しみですね。

「X68000ですと色数も多く出せますし、グラフィックも結局、書き直しという作業になると思うんですけども……絵をかくのがたいへんだろうなあ。X68000は個人的にハードも買っちゃったんで、ウチだけじゃなくてヨソもソフトをどんどん出してほしいなあと」

年末発売予定、題名未定のRPGも!?

年末発売ということで、まだ題名も未定。以下は開発の山田さんに営業の大津さんもまじえての一問一答。

テクポリ「年末の？」

山田「年末の……予定です」

テクポリ「RPG？」

山田「わかりやすく、もうRPGと……」

テクポリ「ファンタジーものですか？」

山田「ファンタジーもの……なんですか？」

大津「さあ？　ただ開発前からイー○IIを超えてると……」

テクポリ「おおーっ」

山田「そ、そんな……」

大津「メじゃないと……」

88・98版で11月末発売予定。お楽しみに。

○このゲームのオープニングで使われる（かもしれない）アニメーション・シーン

○これが〝年末発売予定題名未定アクションRPG〟のゲーム画面なのだっ

○シブくキメてるのはSEの山田浩司さん（右）とデザイナーの柳島秀行さん

今月のおすすめシミュレーション
維新の嵐

光栄さんの新作『維新の嵐』は、一風変わっているが、相当に熱中できるゲームだ。よし、大特集だ！と思ったのだが、なにぶんシミュレーションだから、おいそれとは完全攻略できない。今月はとりあえず、の第１報！

PC-9801シリーズ	3.5・5DD、3.5・5HD	9800円

■発売元　光栄

まずは初級入門編

時代の背景とゲームの目的
ニュータイプ・シミュレーションはここが違う！

江戸に開かれて250年、徳川幕府は外国のたび重なる開国要求についに屈した。その軟弱な姿勢に、幕府おそるるにたらずと見た地方の雄藩は、しだいに発言力を増していった。

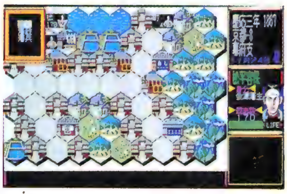
この、時代の転換期に現れたのが、各藩の有能な指導者たち、明治維新の英雄たちだった。彼らは身分の高低を問わず、やがてその才能を開花させて時代の花形となっていくのである。

さて、キミはこれら有名な維新の英雄の１人となって、日本全国13の雄藩（経済力・政治力ともに高い藩）を自分の信ずる１つの「思想」に統一しなければならない。

１人の人物の「思想」には「国体思想」と「国外思想」がある。「国体思想」はいわば内政に対する政策で、後での べるように「佐幕派」「公議派」「尊王派」の３種類がある。

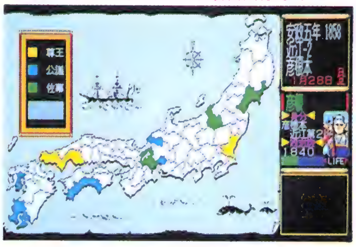
一方、「国外思想」とは、いわば外交政策で、「開国派」と「攘夷派」の２種類がある。

さて、キミはどの思想をもって、どの人物となって、日本全土の思想を統一しようとするか。



○これがメイン画面。町の中にはいろいろな思想を持った人たちがいる

○雄藩13藩。この13藩をすべて自分の思想に共鳴させ、統一することが最終目標なのだ



3つのシナリオとキャラクタ
激動の時代がこれほど優れた人物たちを生んだ!?

ゲームを始めるにはまず、シナリオを選ぶ。

シナリオは３つある。

まず、井伊直弼が大老に就任した時点からスタートするシナリオ１「新時代の幕開け」。次に、長州藩が米英蘭３国の艦隊を砲撃したときから始まるシナリオ２「長州の攘夷実行」。そして、坂本龍馬が京都で暗殺されたときを始まりとするシナリオ３「明治維新の戦乱」だ。

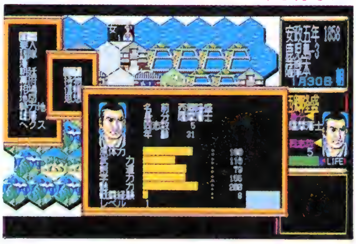
ちなみに、最後のシナリオ３の坂本龍馬は暗殺者に追われていて、プレイヤーが坂本龍馬となってうまく逃げのびない限り、始まると同時に暗殺されてしまうのだ。

初めてプレイする場合なら、シナリオ３の尊王派、西郷隆盛か桂小五郎をおススメする。

なぜなら、ゲームスタート時点の慶応３年（1967年）11月15日というのは、あと半月もすれば王政復古の大号令が発せられるという時期なのだ。そうなれば、諸藩が続々と尊王派に寝返って、ずっと楽に思想的統一ができるようになる。

○シナリオ１の公議派には、坂本龍馬のほか幕臣勝海舟などもいる

○後には日本をも動かす西郷どん。レベル１だけど、原体力といい魅力といい申し分ない



ゲーム上の各思想の特徴

はたしてどの思想が日本全土を統一するのか!?

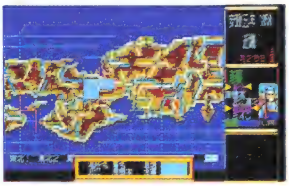
前にも述べたように「国体思想」は3種類。徳川幕府による政治を続けようとする「佐幕派」、藩が連合して幕府・朝廷とも結び近代的な議会制国家をめざす「公議派」、そして、将軍に代わって再び天皇が中心となる国家を作ろうとする「尊王派」である。

「国外思想」は、鎖国をやめ積極的に西欧文化をとりいれようとする「開国派」、外国勢力を排斥し日本独自の文化を貫こうとする「攘夷派」の2種類。

一般に、佐幕派は年々状況が苦しくなっていく。しかし、佐幕派の代表松平容保などでプレイすると、少しゲームの幅が広がる。藩主は志士などと違って、最初から豊かな経済力と軍事力を使えるからだ。とくに会津藩は最強といっていい軍隊を持っているので、その使い方によっては維新の波を、奥羽連合がくい止められるかもしれない。

緑色は佐幕派、水色は公議派、黄色は尊王派と、色分けされている

松平容保は会津藩主だから、藩兵を動かして他藩の武力討伐も可能



全国の地図。藩がどこにあるか、どんな思想かがひと目でわかる

「説得」する思想と方法

武力による戦いだけでは日本の進歩はなかった!?

日本全土の思想的統一をめざして、相手の思想を変えようとするときは、「説得」のコマンドを使う。

「国体思想」を変える

「国体思想」の佐幕、公議、尊王―の3派は、各キャラクタの内部にも存在している。その度合は数値で示され、合計が100となる。たとえば、ある人物の国体思想は、佐幕40、公議45、尊王15という具合。この場合、この人物は(一番数値の大きい)公議派とされる。

この人物が佐幕派の人物に説得されると、佐幕の値が増え、公議の値が減る。そして佐幕の値が公議の値を超えたとき、その人物の国体思想は公議から佐幕に変わったということになる。

「国外思想」を変える

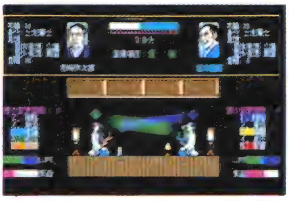
「国外思想」は開国派と攘夷派の2種類で、国体思想と同じく、数値の大きいほうがその人の国外思想になる。さて、おもしろい話を1つ。キミは坂本龍馬で、尊王攘夷の人物の国体思想を変えたいとする。だが、説得しようとすると相手は切りかかってくることが多い。こんなときは、まず国外思想を変え、次に国体思想を変えるといい。

「同志」にする

町の中などを歩いていると、武士や町人や女性などいろいろな人に出会う。その中で、武士や町人は説得コマンドの「同志」で仲間に加えることができる。ただし武士の場合は、自分のレベルが相当に高くないと相手にしてもらえない。オススメは町人である。町人なら比較的簡単にキミの説得に耳をかたむけてくれるはずだ。

「信頼」させる

説得コマンドの中でもっとも重要なのが「信頼」である。「信頼」を選択して相手の自分に対する信頼度を高め、それが80以上になると相手は心服してキミの命令に従うようになるのだ。心服した人物を使って自分の思想をより早く広めるために、また自分のレベルを上げるためにも大切な要素なのだ。



これが説得画面。自分の思想を飛ばしあう様子がよくわかるのだ

説得方法別 効果の強弱

説得には互いの説得方法によって、下の表のような効果の強弱がある。たとえば、相手が本音で攻めてきたらキミは理論で対抗するのが説得を有利に展開するコツなのだ。

相手の説得方法（横）／自分の説得方法（縦）（数字が大きいほど自分が有利になる）

	賄賂	脅迫	理論	威圧	本音
賄賂	3	4	2	5	1
脅迫	2	3	5	1	4
理論	4	1	3	2	5
威圧	1	5	4	3	2
本音	5	2	1	4	3

強 5:赤 4:紫 3:緑 2:青 1:黄 弱

今月はここまで。続きは次号を待て!?

ENTERTAINMENT FOR USERS エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

8月号 好評発売中!

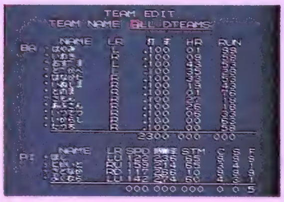
特別定価390円
毎月8日発売

新作ソフト徹底研究

R・TYPE
ザ・リターン・オブ・イシター
殺意の接吻
王家の谷・エルギーザの封印
アカンベドラゴン
ゾンビハンター
スターヴァージン
スペースシャトル
ファンタジー
一石にかける青春

ゲーム十字軍

激ペナは付録だけじゃない。ウル技がどで〜んと見つかったので、焼肉じゃんじゃん発表するし、読者参加大会のオープン戦もやる。



↑バッターが最低打率.150以下の100になる技。やりかたは……?

FAN STRATEGY

本州のほとんどを攻略し、四国、九州を攻める準備をしているとき、兵力のほとんどない近畿地区の伊勢志摩で謀叛が起きてしまった。

↑1578年春。丹波を本国とし、四国攻めの計画を練っているところ

ゲームプログラム

ファンダムはいま絶好調。今月は1画面プログラム10本に加えて、打ちごろ遊びごろのユニークプログラム4本、計14本の大盛りだ!

↑美しい背景をバックに微妙なコントロールを楽しむ着陸ゲーム

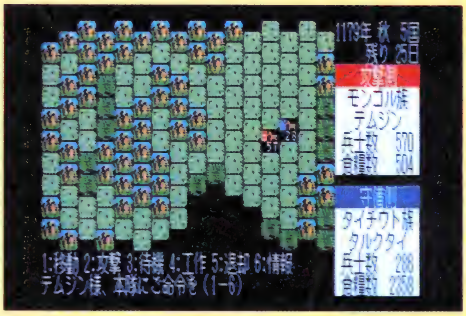
ゲーム完全攻略

イースII

ランスの村と廃墟の完全マップで攻略

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

壮大なストーリーに迫る!



アレスタ

セガ版にない2つの面とながーい0面の攻略

特別付録

THEプロ野球 激突ペナントレース

野球を1000倍も楽しむ極秘ファイルなのだ

第3弾 MSX・FAN6月号増刊 MSX プログラムコレクション50 ファンダム・ライブラリー③

好評発売中!

定価780円

「MSX・FAN」好評掲載中のゲームプログラムのリストを、88年1月号〜4月号までを中心に収録!

●打ちこむのがめんどうな人にはROM版を用意。ROM版については徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161)から5800円で同時発売の予定。こちらもよろしく!

MSXマークはアスキーの商標です
©日本ファルコム/光栄/コンパイル/コナミ

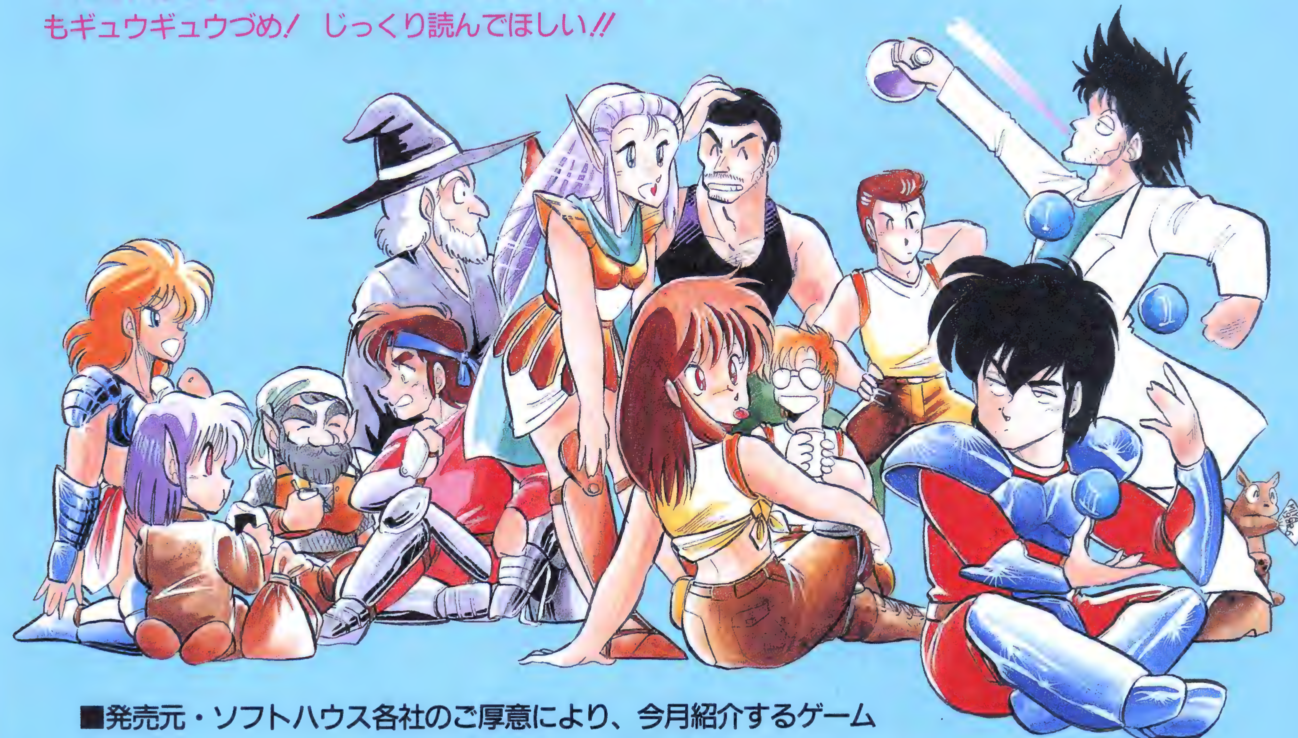
徳間書店

新作ソフトをド〜ンとまとめてチェック!!

GAMING WORLD スペシャル

ゲーミング・ワールド

“スペシャル”ということで、今月はグーンとページ数を増やしてお贈りするぞ。ちょうどいい機会なので、各機種ごとのソフト売れ行き状況なんていうのもやってみたよ。ページも内容もギュウギュウづめ！ じっくり読んでほしい!!



■発売元・ソフトハウス各社のご厚意により、今月紹介するゲームをモニタープレゼントします。応募方法は、P.48を見てください。

注意！

媒体が略称のものは次のとおりです。
3.5D・3.5インチ2Dディスク、3.5DD・3.5インチ2DDディスク、3.5HD・3.5インチ2HDディスク、5D・5インチ2Dディスク、5DD・5インチ2DDディスク、5HD・5インチ2HDディスク、ROM・ROMカートリッジ

イラスト／みやさか　たかし

アークス……………………P.18
アッシュ……………………P.20
ザ・スキーム………………P.22
クレイズ……………………P.24
日本縦断セスナフライト…P.25
スペースシャトル…………P.25
マーズ………………………P.26
バビロンの黄金伝説………P.26
●開発中AVG情報
琥珀色の遺言………………P.27
原宿AFTER DARK………P.28
●Soft Flash…………………P.30
●ただ今移植進行中………P.32
ゲームソフト
●売れ行きBEST10………P.34

物語としてRPGの世界を感じたい

モニタープレゼント5本

ARCUS（アークス）

アクションゲームでおなじみのウルフ・チームがRPGに初挑戦。それがこの『アークス』だ。お得意のビジュアルシーンはもちろん、RPGの常識をくつがえすほどの新しいコンセプトを持った、ニュータイプのRPGだ。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円

■発売元／ウルフ・チーム　■発売中

キャラクタはひとりひとりがとっても個性的。だから自然と愛着もわいてきちゃうのだ

RPGなのにレベルがない!!

RPGとは、モンスターをやっつけて楽しむものではなく、過程を楽しむもの……という信念のもとに作られたのが、この『アークス』だ。

レベルが上がると急に強くなったり、突然魔法を覚えたりするわけがない。モンスターをやっつけても、お金が手に入ることなんてない。ヒットポイントの最大値も武器も防具も最後まで同じ……と、かなり現実的な要素を盛り込んだRPGだ。

戦闘シーンにおいても、新しい手法が試されている。体力を消耗すれば、それだけ相手にあたえるダメージも減る。そんなキャラを励ませば、底力を出してくれて、より愛着がわくようになっているのだ。また、モンスター別に戦闘経験があり、1度でも対戦したことのある敵なら、より手早くやっつけられるようになっている。

イベントではグラフィックがビシバシ使われていて、雰囲気をうまく盛り上げている

よりビジュアルに、よりドラマチックに

物語は主人公が気ままな冒険に出るところから始まる。最初はひとりぼっちだが、さまざまな経緯から、いつしか6人のパーティになっている。

バックボーンとなる舞台設定をしっかりと踏まえた上でプレイすると、数々のイベントがより感動できるぞ。特に6人のメンバーがそろい、最終目的がはっきりしたところなど、グッとこみあげてくるものがある。これをさらに盛り上げてくれるのが、ウルフ・チームの十八番（おはこ）であるビジュアルシーン。ディスクの容量の関係で、アニメ処理こそ少ないが、各キャラとの出会いなどの雰囲気作りは見事！

このゲームが「ドラマチックRPG」と呼ばれるのは、こーゆーことなのだ。

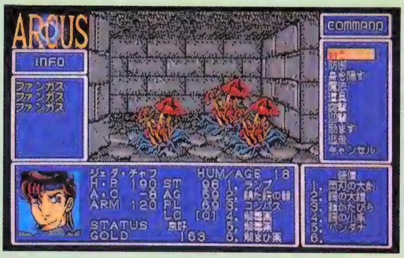
やっぱりノーヒントはつらい

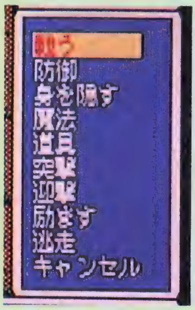
普通、RPGといえば、あちこちにヒントが散りばめられているもの。ところが、このゲームはそれが少ないのだ。「なんだ、つまりそれだけ謎が少ないんだろ？」というわけでもない。そりゃ最初は酒場に行けば、いろんな情報が入手できる。主人公になりきって、ストーリーをしっかり頭にたたき込み、よ～～く考えれば何をすればいいのかわかる。それでも、ちょっとつらい。特に後半。さすがに壁なしダンジョンは歩きにくくてたまらん。そんなところをクリアしてある特定の場所に行かなければならないのだ。

いろんな意味で、「コンピュータRPG」の常識を打ち破ったことだけは確かだ。こう着した日本のRPG界に、どんな影響を与えるのか。また、これをプレイした人は何を感じとるだろうか……そこが楽しみでもある。

コマンドが多すぎる戦闘シーン

武器や最大体力値が最後まで同じで、モンスターも強い弱いの関係なく出てくる……といった設定上、どーしても問題になるのがゲームバランスだ。突撃（不意打ち）、励ます、迎撃（味方の盾になる）と、多くのコマンドを設けたが、あまり使うことはなかった。





この程度の敵なら、全員「戦う」にしても全然問題ないのだ

ゲーマーの談話室

「かなり現実的なRPGだね」「今までのRPGにどっぷり漬かっている人には、AVGにしか見えないかもしれないね」「でも、AVGとして見ても十分におもしろい」「グラフィックもきれいだしね」

優 優 優 優 優 優

後半のダンジョンは…

後半には4つのダンジョンがある。前半とはケタ違いの難易度だぞ！

カランドル●風の谷

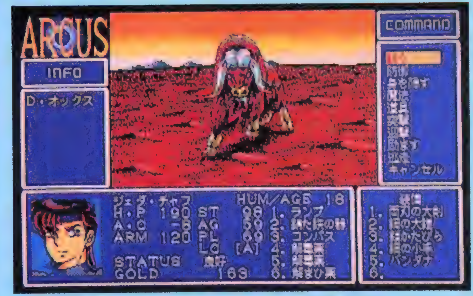
ここのダンジョンには風の精霊がいる。真空剣と飛翔（ダンジョンから脱出）を使うことができるようになる。それほど複雑なダンジョンではないので、ラクに精霊のいる場所へたどり着けるだろう。

◎このB・ビートルは団体行動をとらす、一匹で登場することが多い。でも受けるダメージは大きいぞ

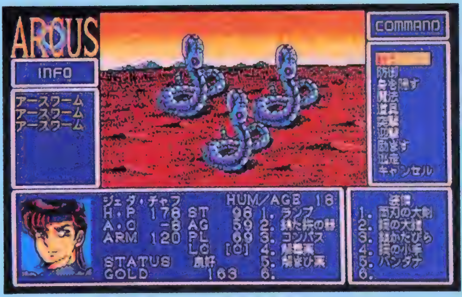
◎出ました、風の精霊。位置的にはダンジョンの北東にいる。これでやっと魔法が使えるようになった

ゼルド●荒野

この辺りがゲーム中1番つらいところ。壁がないだだっ広いダンジョンなのだ。この中のある場所へ行かなければならない。目安になるのは、遠くに見える景色だけ。

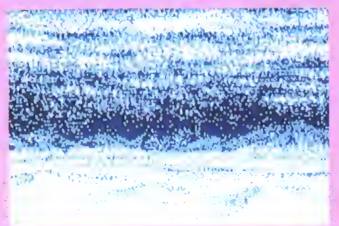


◎この荒野には壁がないため、[illegible]



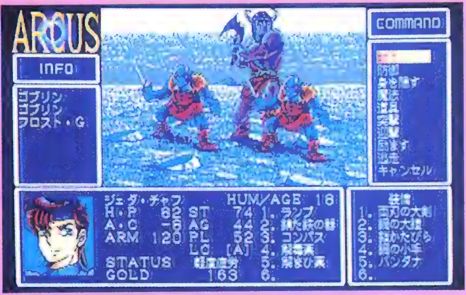
◎アースワームは、この荒野の敵では[illegible]

コリアンドル●氷河



ゼルドの荒野をぬけると、そこもまた壁なしダンジョン。ここにも精霊がいるらしい。氷河っていうことは、水の精霊なのかな？とにかく歩きまわろう。

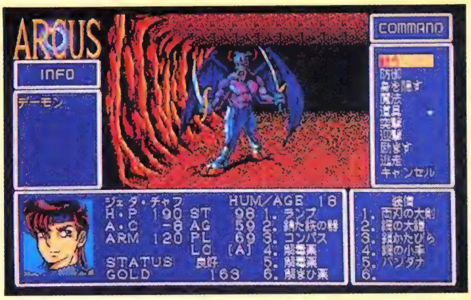
◎フロストジャイアントは、強そうに見えるけど逃げてしまうことが多い。やたらとヒットポイントが高い



バファイ●ドラゴン山

ここが最後のダンジョンだ。シェレルの村から行けるので、いきなりこのダンジョンをまわった人もいるだろう。魔法が使えないと、すぐやられるぞ！

◎最後のダンジョンとあって、デーモンみたいな、いかにも強そうな敵がジャンジャン出てくる



モニタープレゼント3本

奥の深～いアクティブAVGだ！

ASHE（アッシュ）

近ごろ、ジャンルを越えたゲームが目につくけど、このゲームもそんな中の1本。動き回って敵を倒し、会話とアイテムで謎に迫る。先へ進むのが楽しみなアクティブAVGの秀作。これはオススメ！

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円

■発売元／クエイザーソフト　■発売中

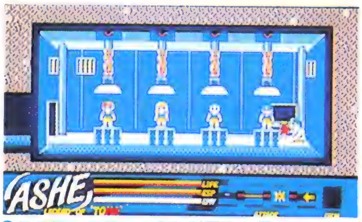
討魔隊、出動せよ！

昭和6X年、大地震のために東京は、一瞬にして廃虚と化してしまった。そして地下の奥深くで眠っていたモンスターたちが、新宿の地割れからはい出してきてしまったのだ！　それを知った「討魔隊（とうまたい）（モンスターを倒すために組織された部隊）」は、ただちに調査隊を新宿に送った。しかしすぐに連絡はとだえてしまった。事態を重く見た討魔隊指令本部は、討魔隊最強の4人を新宿に向かわせるのであった。

以上がオープニングのストーリー。これからゲームが始まるのだが、討魔隊基地内で関西弁の渡辺博士や熱血隊長の話を聞いていると、もしかしてこのゲーム、お笑い物かしらんとも思えちゃう（デーモン小暮みたいのもいる）。キャラの動きもかわいいしね。

ま、いいや。とりあえず主人公になりきって、新宿へワープしよ。ピューン……。

ところがどっこい、これはマジなゲームであった。「死シテ屍、拾ウ者ナシ。死シテ屍、拾ウ者ナシ。死シテ……」。



ここはヒマラヤ山中の討魔隊本部。モンスター巣喰う新宿へ、4人の最強メンバーがワープ。しかし邪心パワーのため、4人はバラバラに

ここからスタート！

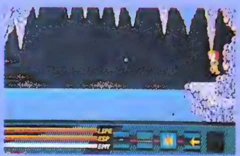
岩でフタされた洞くつなんて、いかにもナニかありそう。不気味な声も聞こえるし……。どうやって入るのだろう？　はにわも気になる

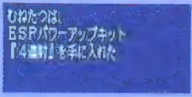
ASHE序盤戦のMAPだ！

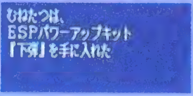
地上部分は意外に狭い。女のコにだまされて、さっさと穴に入ってみよう。そこはモンスターの巣くつ。ちなみに登れるビルもあるのだぞ。

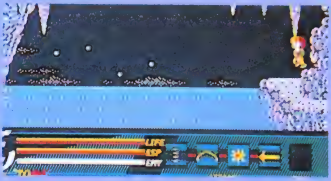
武器・アイテムを探し出せ！

ゲームスタート時、主人公は最低限の装備しか持っていない。上のマップの範囲までならどうにかなるが、その先となるととうてい無理。そこで武器のパワーアップやその他のアイテムを、探し出さなければならないのだ！



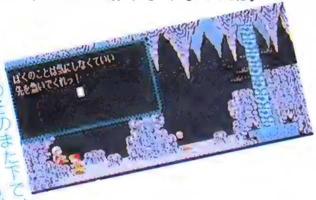






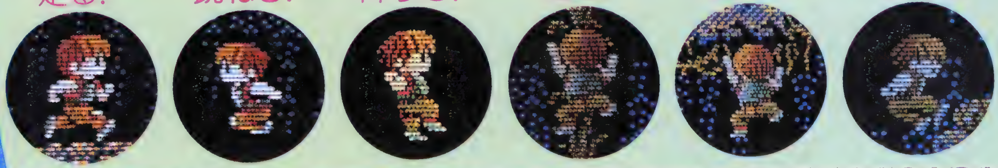
まだまだ先は長いでしゅ

上のマップはほんの序ノ口。どうにかこうにかココを抜けると、そこには美しい地底湖が広がる。しかしこの湖の水は、強い酸性で飲むことはおろか、触れただけでも死んでしまう。おーコワ。ココでは心優しい海獣の親子と、ケガで動けなくなった調



地底湖のそのまた下で、遭難した討魔隊員を発見。足を折って動けないのだ。それなのにこのお[illegible]。泣かせるね～

キャラの動きがカワイイ

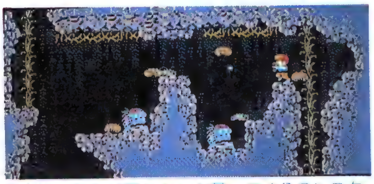


こりゃおもしろいでんな

このゲームをやってみて、まずはキャラの動きの良さに感心。スムーズでギクシャクしないし、操作性も悪くない。ちょいと遅いかな？とも思うけど、まぁ許せるね。

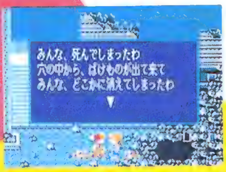
人々やモンスターとの会話も楽しい。個性がはっきりしているし、ヒントもちゃんと入っている。シナリオがいいのかな。

アクティブな部分とAVGがほど良く組み合わさり、飽きることはないと思うよ。それほど難しいゲームじゃないけれど、答えを知ってる人でも、クリアするには数10時間かかるとか……。フ～ム。



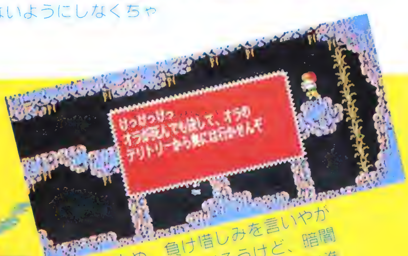
○初めのうちは弾なんかを撃ってくるモンスターもいないので、離れて戦うのが得策。しかしすばしっこく飛び回るヤツには要注意！ 囲まれないようにしなくちゃ

ポニーテールの女のコ♥



○廃虚と化した新宿に、なぜかポニーテールの女のコが1人で泣いている。なに、この穴からモンスターが!?

○ゲゲーッ、女のコもモンスターだった！（このあと岩石頭に変身する）この辺のやりとりが実におもしろい！



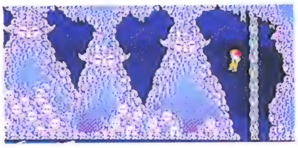
○暗闇土人め、負け惜しみを言いやがって！と初めは思うだろうけど、暗闇土人のこの言葉は本当なのだ。先に進めなくなっちゃうんだよね～

鳥に乗った少年？

○うわっ、怪鳥だ！と驚くけれど、コイツは全然怖くない。ほら、背中にも乗れるもんね。でもツノは危険だぞー！

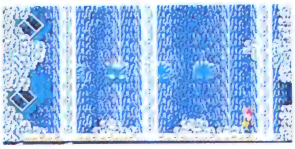
査隊の隊員にも出会える。

その先には暗い洞くつと、すぐ復活する岩石目玉モンスターが待ちかまえている。そこをどうにかクリアしたところは、それまでとは一変、地上の光が差し込む明るい空間だ。ココでは地下に閉じ込められた何人かの人たちが、救助を待っているのだ。この人たちからはいろいろな情報が聞けるだろう。そこのすぐ近くで、岩にされてしまった討魔隊の隊員を見つけた。しかし助け出す方法がわからない！ 後ろ髪をひかれつつ先へ進むと、そこは灼熱の溶岩地獄だった！ 先はまだまだ長そうだ……。



○人面岩のある、いかにもやばそーなところへ来てしまった。おっ、あんなところに討魔隊の一人、メガネの姿が！ 今助けてやるからなーと思いきや……！

○ほよ～、なんだココは？ 急に雰囲気の違うところへ来てしまった。頭だけの変なヤツも上下してるし……。実はココに、今月のミス美少女がいるぞ



○突然真赤な世界、あたり一面溶岩流だ。う～熱そう！ ここはそう簡単に通れないぞ！

ゲーマーの談話室

「独特な色使いがみょーな味」「ちょっと遅いけど、キャラの動きはよくできている」「モンスターの死がいが残るのがおもしろい」「会話も楽しめるね」「ユキコちゃんがかわいい」「先が楽しみなゲームだ」

優 優 優 優 優 優

フォースの力で惑星レアを救うのだ

モニタープレゼント 3本

The Scheme

ザ　スキーム

最近、やたらといろんな要素がゴチャ混ぜになっていて、何がおもしろいかよくわからんゲームが多い。この『ザ・スキーム』は純粋なアクション。やっぱりゲームは単刀直入じゃなくちゃっ！

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円

■発売元／ボーステック　■発売予定／8月上旬

全500画面以上もの巨大な迷路

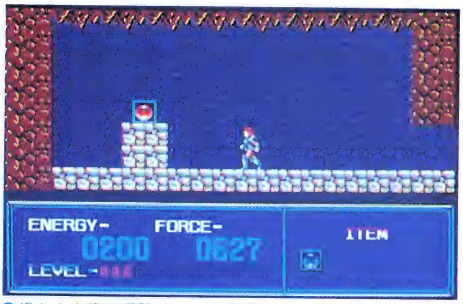
ひさびさに88用の新作ソフトを出すボーステックさん。『ダイレス』っていうのもあったけど、あれは88VA用だったもんね。88SRシリーズとしては、ひょっとしたら、『トップルジップ』以来かな？　久しぶりということもあってか、かなり力の入ったアクションゲームだぞ。

惑星レアを支配しようとしているヘルストーンズ教団の首領ハーディ。国王のマルス・レアは、右腕から出る『フォース』の力で、ハーディ討伐へ向かった……というストーリー。

画面を見てもわかるように、雰囲気としてはファミコンの『メトロイド』に近い。通路をふさぐゲートがいくつかあり、その鍵を探しまわるのが、小目的となる。マップ500画面以上もあって、その中はアイテムあり、トラップあり、ボスキャラありだ。敵キャラをやっつけると、玉の形をしたアイテムのバイオ・フォースとバイオ・エナジーが出る。これを取れば体力は回復し、武器はパワーアップするぞ。

○弾をドバーーっと大量に出してくるうえに、すごく硬い敵だ。ヤケクソで適当に攻撃してるとすぐにやられるぞ

○敵キャラの動きのパターンもさまざま。こいつはただ円を描くように攻撃してくるぞ！



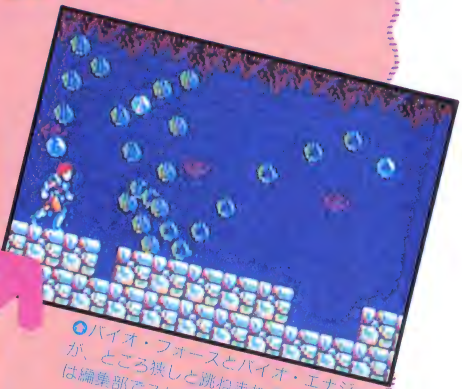
○行き止まりの通路には、大抵アイテムがあるぞ。連射アイテムや、ハイジャンプできるものなど全30種

バイオ・フォースとバイオ・エナジーでパワーアップ

敵をやっつければ自動的に体力やフォースが増えるんじゃなくて、それらの元であるバイオ・フォースやバイオ・エナジーを取らなければならない。でも、この回収作業がとっても楽しいのだ。

○ENERGYとあるのが体力。FORCEが一定値になるとレベルが上がり武器がパワーアップする

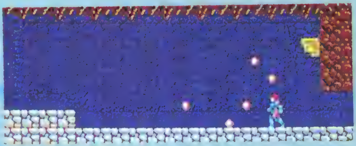
○主人公の目の前にいるのはコウモリ。こうやってねらいを定めてバシッと撃つと……



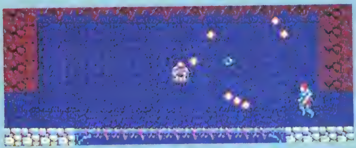
○バイオ・フォースとバイオ・エナジーが、ところ狭しと跳ねまわるのだ（写真は編集部でストロボ合成したもの）

ダンジョンはトラップだらけ

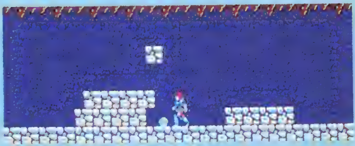
ダンジョンには、当然のごとくトラップがたくさんあるぞ。代表的なトラップを紹介するが、まだまだたくさんある。一見何もなさそうな場所に限って何かしらあるものだ。注意！



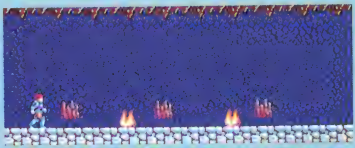
[illegible]



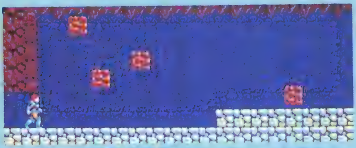
[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

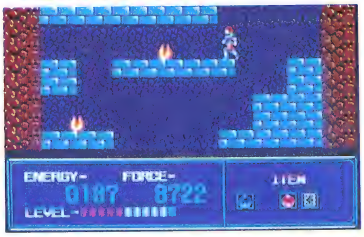
抜群の操作性、ゴキゲンのサウンド

ダンジョン自体はそれほど複雑じゃないけど、あっちこっちとかなり歩きまわることになる。というと、ちょっと面倒くさいって思うかもしれないが、そんなことは、ちっとも気にならないほどキャラの動きや操作性がいいぞ。スプライトのように動き、自分の手足のように動かせる抜群の操作性は、88ではそんなに体験できなかったことだね。それからサウンドボードIIに対応したBGMも聞きごたえあるぞ。あの『イース』の音楽を担当した人といえば、そのスゴさは伝わるだろう。

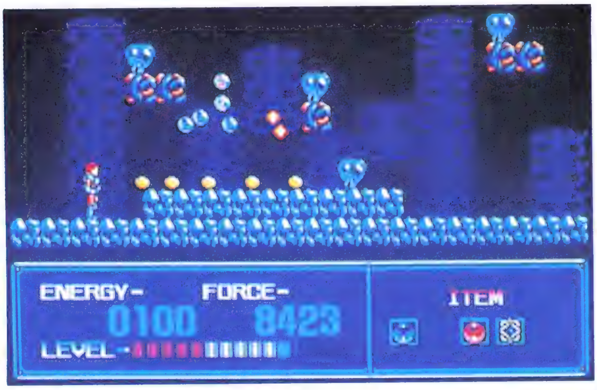
そして、このゲームでなかなかおもしろかったのが、敵キャラをやっつけたときに出てくるバイオ・フォースとバイオ・エナジーだ。スーパーボールみたいにピョンピョンはねるさまは見ていても楽しいし、それを取るという行為そのものが、なぜか快感になってくるのだ。『ファンタジーゾーン』で、コインをひとつ残らず取りたくなったあの感覚に似ているのだ。

と、その感覚に酔いしれているうちに解いてしまった。久しぶりに血沸き肉踊るゲームをプレイした感じでした。

ダンジョンというからには、たた横へ長く続いているわけじゃない。縦横のつながりもかなり複雑たそ



[illegible]



[illegible]

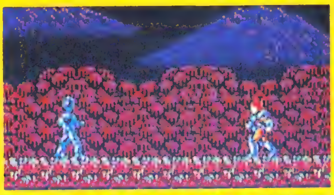
ゲーマーの談話室

「この手のアクションゲームの中じゃ、かなり出来がいいんじゃないの」「劇的なイベントがなかった気もするね」「処理速度が速くて気持ちいい」「背景とかのグラフィックが、ちょっと単調かなって感じ」

優 優 優 優 優 優

ボスキャラは手ごわいぞ

こういうアクションゲームで、一番ドキドキするのは、やっぱりボスキャラとの対決だ。こいつらが出てきたときって、怖いけど妙にうれしいんだよね。



[illegible]

[illegible]

高速ななめスクロールのアクション！

CRAZE

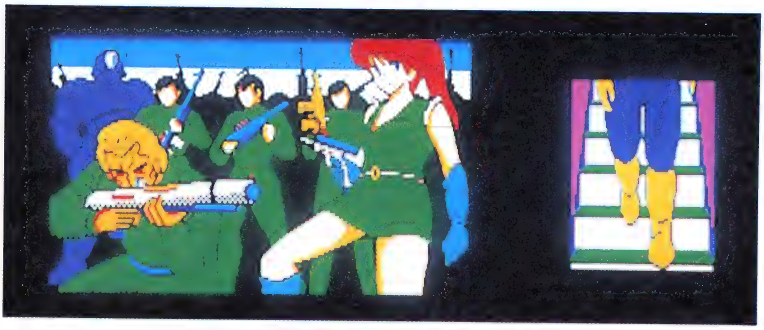
クレイズ

モニタープレゼント6本

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円
MSX	ROM	5800円

■発売元／ハート電子産業　■発売中

○こいつが主人公のクレイズ。結構りりしい顔立ちだが、実はかなりの大ボケ野郎。寝るときは花ガラのナイトキャップをするらしい



○コンピュータによる徹底した管理によって生まれた階級に反抗するレジスタンス。彼らをやっつけるのがクレイズの仕事だ

プレイヤーは主人公クレイズとなって、エアーバイクに乗り、敵をやっつけていく。全6ステージあり、1ステージ最大1024画面もあるのだ。「ゲーッ、そんなに広いのおー？」とイヤになってしまいそうだが、ご安心あれ。マップ自体それほど複雑じゃないし、なんといってもスクロールが速いのだ。縦横ななめと、自由自在に高速スクロールさせるところに、だいぶ時間をかけてプログラミングしたとか。

各ステージごとにビジュアルシーンがあり、次の目的を指示してくれる。ステージによって目的はさまざま（ボスキャラをやっつけるか、誰かを助けるとか）。

エアーバイクのエネルギーと武器の弾は敵をやっつければ得られるが、エアーバイクの操縦に慣れないうちは、どーもモタモタしちゃってうまくいかないかもね

エアーバイクのフワフワした動き、超高速ななめスクロールは、見てるだけでも気持ちいいぞ！

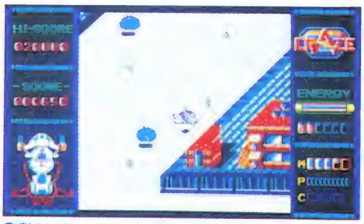
○おっ、弾薬箱だ。弾の残数は常に気にして、たえず補給し続けるようにしよう

○道路の亀裂から、一定間隔で水が吹き出ている。接触すれば、受けるダメージはかなり大きいぞ

ゲーマーの談話室

「あの浮遊感覚が好き」「操作がちっとムズイよ」「そこがいいんじゃないの？」「エネルギーと弾を補給することで精一杯だったな」「せめて武器ぐらいは無限に使えるようにしてほしかったんだけど……」

優 優 優 優 優



○敵はチョコマカと動きまわり、クレイズの攻撃をすごく巧みによける

ボスキャラだっ！

○ステージ1のボス“クラブウォーク”。はさみから弾を出して攻撃してくる

オプションで自機を強化！

アイテムにはカバー、レッグガード、リアガード、省エネエンジン、武器の5種類ある。マップ上のあちこちに散らばっているこれらのアイテムは、ゲームをクリアする上で絶対必要だぞ。

○やった／　カバーがあった。こんな感じで、アイテムのほとんどは袋小路になっているところにある

なにもなし

5mm銃

カバー

レッグガード1

空は日本晴れ！日本縦断旅行開始!!
日本縦断セスナフライト

PC-9801シリーズ	3.5·5HD、5DD	9800円

■発売元／コムパック
■発売中

モニタープレゼント 9本

日本全土の上空を飛べるという広い飛行範囲のおかげで、自由気ままなフライトが簡単に楽しめるぞ。といっても、やっぱりキー操作に慣れるのは一苦労！ その対応策としてソフトについている特製オーバーレイ・シート（キー操作の説明が書かれてる）のおかげで、ずいぶん楽になるよう工夫しているのが親切だね。

有視界飛行（操縦席から見える外の地形をたよりに飛ぶ）はもとより、無線標識（管制塔からの無線による表示）を使った計器飛行（外の景色は見ずに、計器に表示される数値のみで操縦する）も可能とかなり本格的なので、フライトシミュレーションが好きな人には絶対オススメ。

沖縄にも来ることができる。さて、次はどこへ行こうかな

夏の旅行はこのソフトで“日本縦断空の旅”とシャレこんでみてはいかがかな。空からキミの町が見えるかも!?

羽田空港を離陸した直後のセスナから見た風景。これからどこへ行くかはパイロットであるキミの腕しだい

太平洋上から見た伊豆半島。視界の中央には富士山が見える(分かるかな？)。その奥には日本アルプスが連なっている

ゲーマーの談話室

「ウーム……これは初心者にはちと難かしいんじゃない？」「そうだね。でも、航空マニアにはやめられないものがあるよ」「空を飛んでいるという気分は十分に味わえるから」「気分はパイロットだね!!」

優優優優

気分はNASAのパイロット!?
スペースシャトル

MSX	ROM	4900円

■発売元／ポニーキャニオン
■発売中

モニタープレゼント 3本

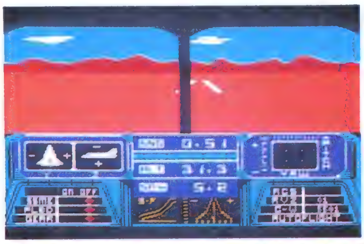
発進を目前に控えたスペースシャトルのコックピット。青空に雲が浮かんでいる

キミは、スペースシャトル・ディスカバリー号、第101回の作戦にパイロットとして任命された。キミの使命はシャトルを発進させ、衛星軌道上で極秘の科学衛星を発射、ほかの人工衛星とドッキングさせて、再び地球に無事帰還することだ。

スペースシャトルのシミュレーションというわりには、宇宙の知識をそれほど必要としないので、誰でも意外とカンタンにシャトルを操縦できるのがうれしい。ただし、キー操作に関して、ちょっと使いにくいところがある。キーの数はそれほどたくさん使わないが、キーの配置がややこしく、慣れるまでがタイヘンだ。それから、プレイヤーの行動が限られているので、決まったワク内のことしかできず、画面が単調になり、プレイヤーをワクワクさせる部分がない点が残念だ。

NASAの協力も得て作られただけに、スペースシャトルのパイロットの気分は十分味わえるのでは…… 繰り返し訓練して体得することが大切!!

無事、衛星の射出に成功すると、この画面になる



全ての任務を達成させると、後はエドワード空軍基地に着陸させるだけだが気は抜けない

ゲーマーの談話室

「このゲームも少しムズカしくない？」「うん、衛星とのドッキングなんか特に!!」「せめて、もうちょっと外を見る余裕があってもいいと思うよ」「計器から目を離せないもんね」

優優優

モニタープレゼント 3本

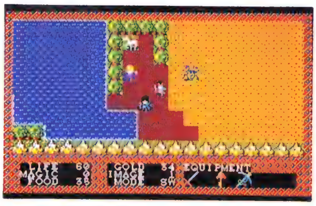
7人の神々を救い邪神マーズを倒せ
THE CURSE OF MARS (ザ・カース・オブ・マーズ)

X1シリーズ | 5D | 6200円

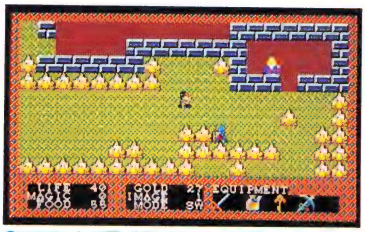
■発売元／電波新聞社
■発売予定／7月25日

天界のみならず地上界の征服をもたくらむ邪神マーズ。そのマーズによって石像にされ地上に落とされた7人の神々を見つけ、元の平和な世界を取り戻すのが主人公アースに与えられた使命だ。

9つの国を舞台に、アースは王子様みたいに白い馬で移動していく(メルヘンね)。でも、各国で石像を見つけないと新しい道が開けず他の国に行けないので注意。



砂漠を歩くとLIFEがズンズン減ってしまう



ここは山の国ギラリス。この国ではドンドン敵をやっつけてGOLDを稼ごう。また、山奥にはツエを売る商人もいる。必ず手に入れよう

こんなところに女のコが。ぜひ助けてあげよう

全体画面はこんな感じ。あっ、見て見てっ!! 石像め〜っけ。てな具合に、各国に1つある石像にされた神々を見つけていこう

アースの行く手をはばむ魔物たちもさまざまで、なめてかかると集団で襲ってくるのもいて手強いぞ。敵を倒せばゴールドが手に入るので、安いショップを探して、食料やカギ、魔法のアイテムなどを買おう。LIFEを増やす薬も多めに買っておくのがベスト。また、ツエは必ず手に入れること。これがないと魔法が使えないからね。フルカラーでスクロールする画面に、勇ましい音楽。謎自体もさほど難しくないので、誰でも気軽に遊べるソフトだろう。

ゲーマーの談話室

「う〜ん、どっかで見たことあるような絵と聞いたことあるような音楽」「でも、白い馬に乗って移動するのって夢があるよね」「そうそう、キャラもカワイイし変に難しすぎないとこがいいね」

優優優優優

ルパン参上! 獲物(ターゲット)はバビロンの秘宝
ルパン三世 バビロンの黄金伝説

ポスタープレゼント 詳しくは91ページ!

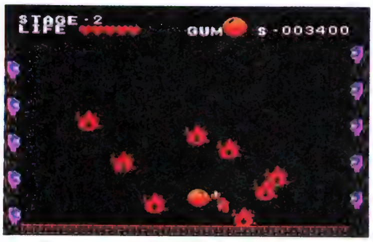
MSX2 | ROM | 6400円

■発売元／東宝
■発売予定／7月14日

謎の美女ロゼッタの依頼で、バビロンの秘宝の謎を解く手がかりとなる7つのロゼッタストーンを集めることになったルパン。美女の頼みとありハッスルするわけだが、秘宝の横取りをたくらむ敵のマフィアが行く手をはばみ、とても一筋縄じゃいかない。銃を撃ってくる奴、パンチで攻撃してくる奴、ルパンの頭めがけて急降下してくる殺人ロボットなど強敵がワンサカいる。

一方、ルパンの武器は、なんとフーセンガム。プ〜ッとふくらませ、敵にぶつけてやっつけちゃおう。ガムは4種類あるので、敵やその場の状況に応じて使い分けよう。

ステージは全部で7つ。高速横スクロールに敵がガツンガツン出てきて、アクション大好きっコにはピッタシのゲームだろう。それに加え、次元や五ヱ門、不二子と、おなじみのルパンキャラもいっぱい! 腕に自信のある人、やってみ!!



ある敵キャラに体当たりされると地獄面に落ちるぞ

この美しい女性こそ、今回の依頼人のロゼッタだ。頭がコワソウ

ステージ1には、峰不二子が登場。彼女とすれちがうと、得点が半分になってしまうので要注意だ。ちなみに彼女にガムはきかないぞ

7つのステージのほかに、このようにボーナスステージもあったりする。五ヱ門の場合は、降ってくる敵キャラを斬鉄剣で切っていくんだ

ゲーマーの談話室

「こりゃムズイわっ!!」「しつこい敵がいっぱいいるよ〜」「アクションゲームが苦手の人にはちょっと大変だな」「でも、ひさびさにやりがいのあるゲームって感じ」「泥棒さんはつらいのです」

優優優優

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV　企画／㈱ムービック

開発中AVG情報 その1

J.B.ハロルドシリーズに続く1920年代シリーズ第1作。もうすぐ完成の予定だが、スタッフ全員、一歩の妥協も許さない！という意気ごみで仕上げにかかっているとのこと。完成度の高いゲームが期待できそう。

1920 SERIES
琥珀色の遺言
藤堂龍之介 探偵日記
西洋骨牌連続殺人事件

PC-9801シリーズ	3.5·5HD、5DD	9800円

■発売元／リバーヒルソフト
■発売予定／7月中旬
※このゲームはマウス専用です

○レフィールは、まだダミー版。この探偵手帳の中には、影谷家の見取図や家系図、藤堂龍之介の名刺などがとじこまれている

○登場人物のグラフィックは、細かいところが原画とはずいぶん違う

琥珀館の主、影谷恍太郎の突然の死。この事件の犯人を捜し出すため、探偵・藤堂龍之介は、客人としてこの館に滞在することになる。この先の展開は……というと、すべてシナリオ担当の鈴木理香さんの頭の中にあるということなので、鈴木さんからお聞きしたことも含めて、このゲームの特徴を紹介しよう。

まず、J.B.ハロルドシリーズにもあった捜査休憩モード。今回はふろくにシステム手帳がつくということもあって、画面にも実際の手帳が開いた状態で表示され、現在の状況やメッセージが書きこまれていくらしい。もちろん文は縦書き。それに、捜査の進行状況や容疑者分析なども、数値で表示されるということだ。

それから、もう1つ。このゲームは、全部で40部屋もあるという広〜い屋敷の中を歩き回るとはいうものの、外へ出ることはない。そこで単調にならないように考えられたのが、今までの1対1の対話形式のほかに、2人で話しているところに突然誰かが入ってきたり、誰もいない部屋を調べていると人が現れたり、現実と同じように常に28人の登場人物が動きまわっている状態にしていること。だからプレイヤーの知らないところで話が伝わっていることもあるのだ。というわけで、ぜひ探偵手帳にとじこんであるプレストーリーを読んでからゲームを始めることをおススメする。

○女中の1人、清水春

○恍太郎の孫にあたる、影谷絹代

○庭番として屋敷に勤める、熊田喜助

○微妙な色づかいが雰囲気を出している

実写版証拠品たち

鈴木理香さん自身が京都や神戸を歩いて見つけてきたものや、ご家族の持ち物などを参考にしてグラフィックが作られている。

開発中AVG情報　その2

原宿AFTER DARK

若者の町、原宿を舞台にした捜査シミュレーションゲーム。あえて"捜査〜"と呼ぶのは、聞きこみを中心にゲームが進んでいくせいなのでは？　それにしても同僚の刑事たちのアドバイスは、なかなか適切。これなら行きづまりもないぞ。

PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	9800円

■発売元／KOGADO　■発売中

❍ふろくのシステム手帳には、原宿付近の地図がとじこまれていたり登場人物のリストが作れるようにもなっている

代々木公園で若い男性の死体発見

3月25日、代々木公園で早朝マラソンをしていた医師、角谷文太が死体を発見。被害者はスカートをはき、化粧をしていたので、てっきり女性だと思っていたらしいが、実は男性だった　被害者の名前は毛利裕、27歳。不動産屋の社員だった。死体発見現場の付近を調べてみると、血のついた女もののジャケットが落ちていた。

原宿分室に戻り、鑑識課で聞いたところによると、死因は出血多量によるショック死。腹部を鋭い刃物でえぐられていた。

死亡推定時刻は、3月24日の午後9時30分から11時30分ごろ。殺される30分くらい前にラーメンのようなものを食べている形跡があった。もしかしたら、その時間、どこかのラーメン屋にいたかもしれない。聞きこみは、ラーメン屋に注意してみよう。

まずは、被害者とジャケットの写真をもらって、被害者の勤めていた刈谷不動産から当たってみることにしよう。

❍代々木公園で発見された女性の死体……と思いきや、なんと女装した男性だった。被害者はなぜ女装していたのだろうか？

同僚の刑事たちのアドバイスがきける

さて、捜査に出かける前に覚えておきたいのは、プレイヤー1人で捜査をしているのではないということ。原宿分室には同僚の刑事が何人かいて、その人たちも同時に捜査をしているのだ。どうしても行きづまってしまったときは、分室に戻って彼らのアドバイスを聞いてみること!!

それから、家宅捜査、アリバイ捜査などの許可や、捜査報告(セーブ)は、課長室でしてくれる。許可がなければできないこともあるので注意しよう。

また、このゲーム中には、ファッション界の用語などが結構出てくる。もしわからない場合は資料室へ行けば聞くことができる。

❍原宿分室七尾課長。ここで捜査状況を報告して、セーブやロードを行う

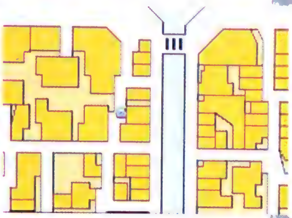
❍原宿分室の同僚の刑事や婦警たちから、いろいろなアドバイスを聞いて、捜査を進めていくことができるのた

聞きこみ捜査は足が命!!

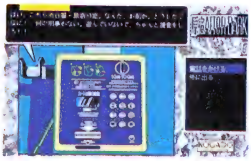
このゲーム独特の聞きこみモード。"聞きこみをする" のコマンドを選ぶと、画面には今まで表示されていたグラフィックのかわりに、その地区の地図が表示される。プレイヤー自分も表示されるので、テンキーを使って移動して、それぞれの建物で話を聞こう。とにかくあちこち歩くこと！

1度入ったところに何度でも入れるのはいいが、家のこみいった場所はななめに進むことができないため、気がつくと向かい側の建物に何度も入ってしまうのが難。

❍原宿分室のある神宮前6丁目にやってきた。ここで聞きこみをしようと思うのだが……



❍これがウワサの聞きこみモード。プレイヤーが表示され、テンキーで移動する

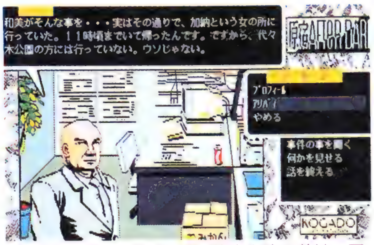


❍緊急の場合は、電話で連絡することもできるが、用もないのにかけると、ホ〜ラおこられちゃった!!

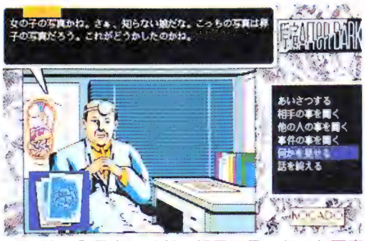
捜査開始！ まずは手近なところから

1番初めは、刈谷不動産に行ってみよう。ここでは、毛利の住所を教えてくれる。毛利のアパートで手に入る証拠品は下の2つ。3枚の写真とメモ。どんな意味があるのかわからないが、とりあえずこれらを分室で鑑識課に渡し、そのコピーをもらって再度出発。

第1発見者の角谷、それに毛利が勤めていた刈谷不動産屋の社長と社員から話を聞いてみると、次に何をすればいいかわかる。



刈谷不動産の社長。この仕事をする前は、アパレル関係の仕事をしていたらしい。なぜ前の仕事をやめたのだろうか……

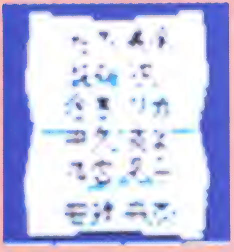


死体の発見者。毛利の部屋で見つかった写真の1枚は、卵子の写真だということだ。どうして卵子の写真が毛利の部屋に……？

写真A

3枚の写真のうち2枚は少し古めの、有道滞と何かの化能が写っている。そしてもう1枚はスーツ姿の女性の新しい写真だ

メ　モ



柏木美保、飯森涼、倉吉リカ、平久良男、篠宮冬子の5人が、少し離して下に、安積麻衣の名前が書いてある

メモに残された人たち

毛利の部屋の机の上にあったメモには、6人の名前が書いてあった。刈谷不動産の社長は、ただの取り引き先のメモではないかと言うが、聞きこみをしてみると、何かありそうな気配。

6人のうち5人が、メゾン原宿の住民だ。そしてもう1人は、毛利が部屋を紹介している。彼らの証言から考えてみると、平久があやしい。毛利が殺された日に見かけた場所の聞きこみをしてみよう。

そういえば24日、毛利さんは篠宮さんがやっている喫茶店にいはったわ。お昼ごろ、篠宮さんと何か話してました

柏木美保

毛利さんは、刈谷不動産に勤める前は、モダームに勤めていたそうですよ。となりの美保が言ってました

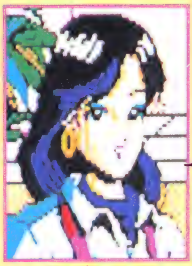
倉吉リカ

母は嫌がらせの電話でノイローゼになり窓から飛び降りてしまった……。私は奴らを絶対に許さない

平久良男

事件のあった夜の9時半ごろ、毛利さんと会いましたよ。ラフォーレ原宿前の交差点を原宿プラザの方に行きました

飯森　涼



？

篠宮冬子

以前、刈谷不動産に行ったとき、「刈谷、きさま殺してやる！」とどなって、警備員に追い出されてましたが……

安積麻衣

はたして犯人は誰なのか!?

ここまでは、ほんの序の口。これから先、次のある事件が起こるまでが第1の山だが、何度同じ人のところをまわってみても、何も聞けないものは聞けないのだ。この同道めぐりを打開するには、とにかく聞きこみモードで歩き回って新しい情報を得ることだ!! そうすれば、また新しい道が見えてくるはずだ。

今のところ1番あやしいのは、平久良男。毛利が以前勤めていたモダームで働いていること、それに、なによりも母親が自殺したのは、毛利たち不動産屋のせいだと主張しているのが理由だが、確たる証拠がない。毛利殺しの犯人は、はたして誰なのか……。

新作ゲーム先取り！ Soft Flash

ちまたで2世やジュニアがはやってるみたいに、ゲームソフトも続編やパワーアップ版で大にぎわい！　残念ながら今回紹介できなかったものもあるんだけど、来月のお楽しみということにしましょ!!

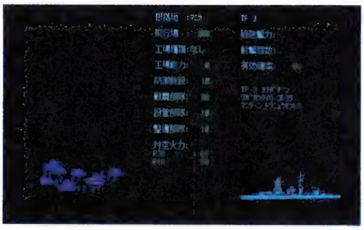
このコーナーで紹介している画面は開発中のものです

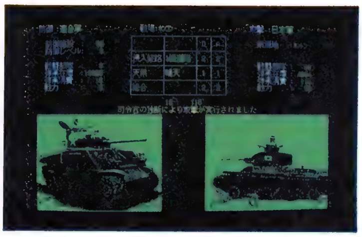
太平洋の嵐DX

PC-9801シリーズ	3.5･5HD､5DD	14800円
PC-88VA	5HD	

■発売元／GAM
■発売予定／7月下旬

前作『太平洋の嵐』に、新たに6つのシナリオが加わりパワーアップ。太平洋戦争の開戦から終戦までをシミュレートし、日本軍を勝利に導くことが目的だ。各根拠地の食糧、戦力などの一覧を表示させたり、





天候の悪いときはビープ音で知らせたりと、前作より親切。フルマウス対応で操作も簡単だ。すでに『太平洋の嵐』を持っている人も、『パワーアップキット』(5800円)と合わせて使えば『DX』として遊べるぞ。

A列車で行こうII

PC-9801シリーズ	3.5･5HD､5DD	12800円

(PC-9801、Uは除く)
■発売元／アートディンク
■発売予定／7月9日

『地球防衛軍』『アークティック』などを送りだしたアートディンクの処女作『A列車で行こう』が、よりパワーアップして帰ってきた！　前作では、アメリカ大陸を舞台とし、都市から都市へとレールを結んだA列車だが、今回は、アメリカ大陸、中国大陸、ヨーロッパなど5つの地区を進行させていくのだ。もちろんその中には、日本列島もあるぞ。マップも前作の5倍以上。それから、今まではマップ全体を見ることができなかったが、サテライトモードと呼ばれるコマンドで、それが可能になるなど､機能が一段と向上した。

YAKSA 外伝Ⅰ 円月心覚書

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	4800円

(このソフトは YAKSA 本編がないと使用できません)
■発売元／ウルフ・チーム
■発売予定／7月下旬

『YAKSA』本編のバックストーリーを、ビジュアルシーンを中心に見せてくれるというもの。どちらかといえば“ゲーム”というより、本編では少しわかりにくかったところのヒント（持っているアイテムの使い方を教えてくれる人がいたり……）集的なものだということだ。

ステージは高野山のみ。主人公の最空がステージ中を走り回って、ある場所に行ったり、ある人物と会話をするとビジュアルシーンに切りかわるといった感じで、アクションより、アドベンチャー的要素が濃くなっているぞ。

BGMは､全曲サウンドボードII対応。外伝オリジナルの曲が新しく3曲加わった。

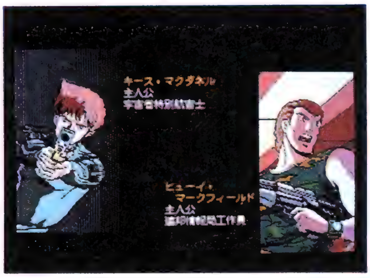
サイオブレード PSY-O-BLADE

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	未定
MSX2	3.5DD	

■発売元／T＆Eソフト
■発売予定／9～10月

T＆Eソフトさんの新作は、21世紀の宇宙を舞台に繰り広げられるSFアドベンチャー。恒星間有人探査機「セプテミウス2」は、太陽系から遠く離れた恒星で任務をはたし、無事帰路についたが、冥王星から200億キロというところで突然異変が起きた。

予定航路を大きく外れた「セプテミウス2」と、太陽系消滅の危機にある地上で、2人の主人公が同時に活躍する。アニメーションは約100シーンほど。ゲームは、コマンド選択で進めていく。マウスの使用も可能だ。



スターバージン

MSX2	ROM	5800円

■発売元／ポニーキャニオン
■発売予定／7月21日

ビデオでもうおなじみ『スターバージン』のゲーム化。主人公エイコ（スターバージン）は、地球征服をたくらむマッド・サイエンティスト・アラシヤマ大佐に、なぜかつけ狙われるはめに……。

一定時間中に、町の人々とエッチな話をたくさんしてエッチパワー（画面右上の♡マーク）をいっぱいにすることにより、エイコは普通の姿の女のコからビキニのプロテクター姿のスターバージンに変身！ 各ステージのボスキャラと対決できる。体力は、途中でもらうフルーツで回復することができる。全5ステージ。各ステージの最後のボス、そしてアラシヤマ博士をやっつけなければならない。最終目的は、友達のコオを助けることだ。

BLOCK BREAKER ブロックブレーカー

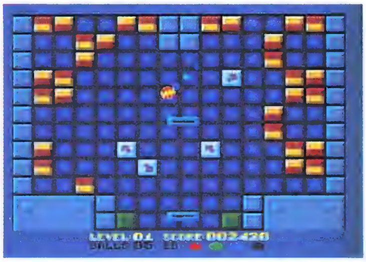
MSX2	3.5DD	6800円

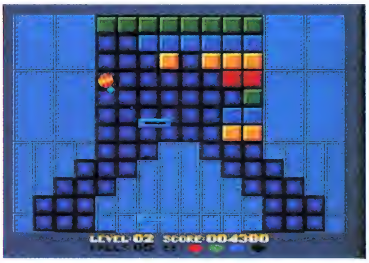
■発売元／ホット・ビィ
■発売予定／7月22日

ブロックくずし……と言っても、ふつうのブロックくずしとは一味違う。

第1に、ブロックを壊していくと下方向に画面がスクロールして、弾がドンドン上に進んでいくのだ。

第2に、2人で同時にプレイできるということ。これはバーが2本あるためで、上のバーは上下左右動かせるけれど、下のバーは左右にしか動かせないようになっていて、それぞれのバーを1人1人が担当して遊べる。1人より2人の方がおもしろそう。





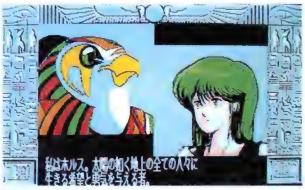
ネクロポリス 埋葬都市

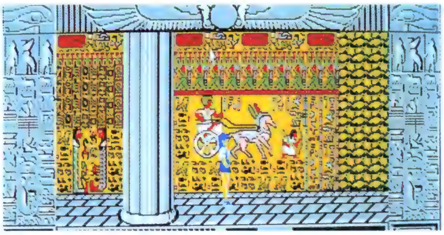
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円

■発売元／ナツメ
■発売予定／8月上旬

古代エジプト時代の人々の情念が異次元で作りあげた神の世界が舞台のアクションRPG。邪神セトを倒し、この世界を救うため、主人公・神宮かおるは戦わなければならない。全5章、横スクロールの2D画面、3D迷路、アニメーションを取り入れた会話シーンなどで構成されている。ナツメさんのデビュー第1作だ。

このゲームの発売にあたり、デモソフトを先着1000名にプレゼントしてくれる。あて先は、〒162 東京都新宿区喜久井町39 萩ビル ナツメ株式会社 デモソフトプレゼント係。郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して応募してね。





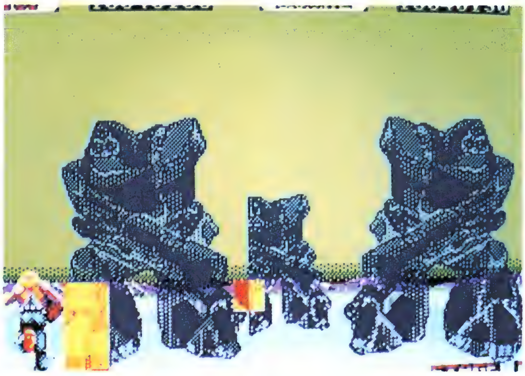
ただ今移植進行中!!

○X68000版の『リターン・オブ・イシター』。かなり、ゲーセン版に忠実なグラフィック。期待できそうだぞ!

ぼちぼち完成のめどがたってきた『ザ・リターン・オブ・イシター』。まだ、当たり判定と魔法ができていないけれど、とりあえずカイとギル、2人を動かすことのできるバージョンが届いたぞ。ところで、X68000といえば、スタークラフトさんの『マイト・アンド・マジック』が移植決定。これからは、どんどんX68000に挑戦していくとのことだ。

次のニュースはX1版の『スペースハリアー』。マイコンショーで参考出展されていた88版といっしょに、もうじき発売される予定。FM77AV版にどれだけ迫れるかが楽しみだね。

それから、88版から移植される、98版以外の『アークス』の値段が少し高いのに気がついたかな。これは、ビジュアルシーンをグ～ンと増やして（当然88版・98版にないものもある）、ディスク枚数が多くなったため。と、うれしいお知らせ!!



○ドムがビュンビュン飛んでくるステージ!!。ハリアーくん以外のキャラは、ほとんど単色となってしまった（写真はX1版）

MSX ファンタジー

MSX2	3.5DD	9800円

■発売元／ボーステック
■発売予定／8月9日

モニタープレゼント 3本

今月号で『ファンタジーIII』の特集をしているけど、MSX2ではようやく1作目が発売になる。まだ若いころのニガデモス(?)が出てくるぞ。

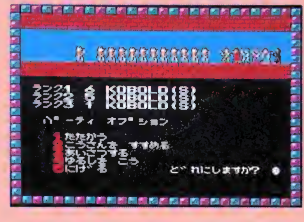
テンキーとスペースキーだけですべての操作ができるところもオリジナルのまま。でも、MSX2ならジョイスティックにも対応させてほしかった。

また、88などと解像度が違うため、キャラクタ表示のスペースがなくなってしまったようだ。これは、〔+〕キーで、表示のオン・オフができる。表示中はメイン画面に重なってしまうが、とくに、困ることはないだろう。

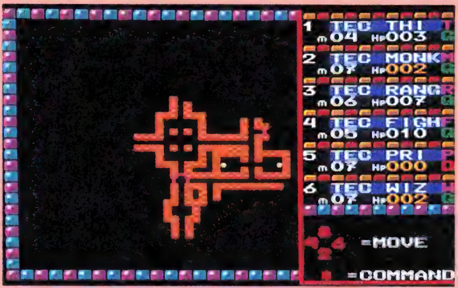
そのほかは、他機種とほぼ同じ。ディスクアクセスの遅さまでそのままだが、やっぱり遅くないと『ファンタジー』をプレイしている気がしない!?

○町では冒険の準備。キャラ表示させるとコマンドを受けつけない

○最初の町を出たところだ。とりあえず、すぐ下のダンジョンへ行こう



○『ファンタジー』独特の戦闘シーン。メイン画面が大きいから迫力あるね



○自動マッピング方式も、当時としては斬新であった。今では、いろんなゲームに取り入れられているね

	ソフト名	機　種	媒　体	発 売 元	価　格	発売予定
88	死霊戦線	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	ビクタークロスメディア	7800円	7月上旬
	スペースハリアー	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	電波新聞社	未定	7月25日
	スターシップランデブー	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	スキャップトラスト	7800円	7月
	原宿AFTER DARK	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	KOGADO	9800円	8月上旬
	ロードウォー2000	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	スタークラフト	9800円	8月31日
	ディガンの魔石	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	アーテック	10000円	10月
	バーズテイル	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	エレクトロニック・アーツ	未定	12月
	琥珀色の遺言	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	リバーヒルソフト	未定	未定
	名監督	PC-8801mkII SRシリーズ	5D	コムパック	9800円	未定
98	アークス	PC-9801シリーズ	3.5・5HD、5DD	ウルフ・チーム	7800円	7月上旬
	第4のユニット2	PC-9801シリーズ	5HD、3.5・5DD	データウエスト	7600円	7月14日
	ときめきスポーツギャル	PC-9801シリーズ	5HD	アダルティン	7800円	7月上旬
	女子高生アイドルおさな妻奮戦記	PC-9801VM/VX	5HD	全流通	4000円	7月下旬
	魔獣戦記ガーディアン	PC-9801シリーズ	3.5・5DD	バック・イン・ビデオ	7800円	8月21日
	XZR	PC-9801シリーズ	5HD、3.5・5DD	日本テレネット	8800円	8月
	ラスト・ハルマゲドン	PC-9801シリーズ	5HD、3.5・5DD	ブレイン・グレイ	9800円	8月
	ディレクター物語	PC-9801シリーズ	未定	ビクタークロスメディア	7800円	9月
	アッシュ	PC-9801シリーズ	未定	クエイザーソフト	未定	秋
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	PC-9801シリーズ	5HD、3.5・5DD	ゲームアーツ	7800円	未定
	スタークルーザー	PC-9801シリーズ	5HD	アルシスソフトウェア	7800円	秋
	ハイドライド3	PC-9801Vシリーズ	3.5・5HD	T&Eソフト	7800円	未定
	シルバーゴースト	PC-9801シリーズ	未定	呉ソフトウェア工房	未定	未定
	麻雀狂時代SPECIAL	PC-9801シリーズ	未定	マイクロネット	未定	未定
	ストーム	PC-9801シリーズ	5DD	マイクロネット	7800円	11月
X1	めぞん一刻・完結編	X1シリーズ	5D	マイクロキャビン	7800円	7月9日
	スペースハリアー	X1シリーズ	5D	電波新聞社	未定	7月25日
	ハイドライド3	X1 turboシリーズ	5D	T&Eソフト	7800円	未定
	スタークルーザー	X1 turboシリーズ	5D	アルシスソフトウェア	7800円	7月下旬
	リトルバンパイア	X1シリーズ	5D	チャンピオンソフト	6800円	7月下旬
	クレイズ	X1シリーズ	5D	ハート電子産業	7800円	7月8日
	アークス	X1 turboシリーズ	5D	ウルフ・チーム	9800円	8月上旬
	ロードウォー2000	X1シリーズ	5D	スタークラフト	9800円	8月31日
	ラスト・ハルマゲドン	X1シリーズ	5D	ブレイン・グレイ	7800円	8月
	XZR	X1 turboシリーズ	5D	日本テレネット	8800円	8月
	ザ・リターン・オブ・イシター	X1 turboシリーズ	5D	マイコンハウスSPS	6800円	夏
	プロセルピア	X1 turboシリーズ	5D	ソフトベンダー武尊	5800円	秋
	琥珀色の遺言	X1シリーズ	5D	リバーヒルソフト	未定	未定
X68000	名監督	X68000	5HD	コムパック	9800円	7月上旬
	ザ・リターン・オブ・イシター	X68000	5HD	マイコンハウスSPS	7800円	8月
	雀豪1	X68000	5HD	ビクタークロスメディア	未定	8月下旬
	A列車で行こうII	X68000	5HD	アートディンク	12800円	9月10日
	ラスト・ハルマゲドン	X68000	5HD	ブレイン・グレイ	未定	9月
	マイト・アンド・マジック	X68000	5HD	スタークラフト	9800円	10月
	スタークルーザー	X68000	5HD	アルシスソフトウェア	7800円	秋
	太平洋の嵐DX	X68000	5HD	G.A.M.	未定	秋
	めぞん一刻・完結編	X68000	5HD	マイクロキャビン	未定	12月
	琥珀色の遺言	X68000	5HD	リバーヒルソフト	未定	未定
FM	アークス	FM77AVシリーズ	3.5D	ウルフ・チーム	9800円	10月上旬
	ザ・リターン・オブ・イシター	FM-77シリーズ	3.5D	マイコンハウスSPS	6800円	秋
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	FM-7シリーズ	3.5・5D	ゲームアーツ	6800円	未定
	琥珀色の遺言	FM-7/77シリーズ	未定	リバーヒルソフト	未定	未定
MSX	ハイデッガー	MSX2	3.5DD	ザイン・ソフト	7800円	7月14日
	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	MSX・MSX2	ROM	光栄	9800円	7月上旬
	イースII	MSX2	3.5DD	日本ファルコム	7800円	7月15日
	クリムゾン	MSX2	ROM	スキャップトラスト	7200円	7月22日
	華三眩	MSX2	3.5DD	STUDIOオフサイド	7800円	7月下旬
	リトルバンパイア	MSX2	3.5DD	チャンピオンソフト	6800円	7月下旬
	スターシップランデブー	MSX2	未定	スキャップトラスト	7800円	7月
	ベトナム1968	MSX2	3.5DD	スキャップトラスト	未定	8月
	第4のユニット2	MSX2	3.5DD	データウエスト	未定	8月8日
	クリムゾン	MSX2	3.5DD	スキャップトラスト	6800円	8月上旬
	サイキックウォー	MSX	ROM	アスキー	8800円	8月下旬
	アルギースの翼	MSX2	3.5DD	KOGADO	7800円	8月
	XZR	MSX2	3.5DD	日本テレネット	8800円	8月
	アークス	MSX2	3.5DD	ウルフ・チーム	8800円	9月上旬
	ラスト・ハルマゲドン	MSX2	3.5DD	ブレイン・グレイ	7800円	9月
	アークティック	MSX	3.5DD	アートディンク	5800円	9～10月
	原宿AFTER DARK	MSX2	3.5DD	KOGADO	未定	10月
	ディガンの魔石	MSX2	3.5DD	アーテック	未定	10月
	アルギースの翼	MSX2	ROM	KOGADO	7800円	12月
	マイト・アンド・マジック	MSX2	ROM	スタークラフト	9800円	11月
	めぞん一刻・完結編	MSX2	未定	マイクロキャビン	未定	12月
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	MSX	ROM	ゲームアーツ	未定	未定
	怨霊戦記	MSX2	3.5DD	ソフトスタジオWING	8800円	未定
	きまぐれオレンジロード	MSX2	未定	マイクロキャビン	未定	未定

※MSXおよびMSX2用『蒼き狼と白き牝鹿～』は、それぞれ音楽テープ付きのもの（1万2300円）が同時発売されます。

ゲームソフト売れ行きBEST10

● 東京 ●

J&P渋谷店(☎03-496-4141)

順位	ソフト名	発売元
1位	☆大戦略IIデータコレクション	システムソフト
2位	☆維新の嵐	光栄
3位	☆ファンタジーIII	スタークラフト
4位	☆めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
5位	☆アークス	ウルフ・チーム
6位	☆激突ペナントレース	コナミ
7位	☆ドラゴンクエストII	エニックス
8位	↘イースII	日本ファルコム
9位	↘スーパー大戦略	システムソフト
10位	ソーサリアン	日本ファルコム

総合で『データコレクション』が1位というのはすごい。東京は98ユーザーがそれだけ多いのかな。機種別でいうと、新作の『ファンタジーIII』『維新の嵐』『めぞん一刻・完結編』が、88、98ともに上位。98シリーズ5位の『ロードオブウォーズ』は、マウス専用でありながら、息の長いソフトだ。MSXではあいかわらずコナミが強い。X1では、5月に発売された『ソーサリアン』がダントツだ。

88

順位	ソフト名	発売元
1位	ファンタジーIII	スタークラフト
2位	アークス	ウルフ・チーム
3位	イースII	日本ファルコム
4位	めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
5位	スーパー大戦略	システムソフト
6位	ヨトゥーン	ザイン・ソフト
7位	シルバーゴースト	呉ソフトウエア工房
8位	ソリテア　ロイヤル	ゲームアーツ
9位	パワフルまあじゃん	テーピーソフト
10位	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ

● 大阪 ●

マイコンショップCSK大阪(☎06-345-3351)

順位	ソフト名	発売元
1位	☆維新の嵐	光栄
2位	☆ファンタジーIII	スタークラフト
3位	↘イースII	日本ファルコム
4位	↗信長の野望全国版	光栄
5位	大戦略	システムソフト
6位	三国志	光栄
7位	↗抜忍伝説	ブレイン・グレイ
8位	☆ヘルツォーク	テクノソフト
9位	☆アークティック	アートディンク
10位	☆ドーム	システムサコム

総合の上位はほとんど東京と同じだが、『抜忍伝説』『アークティック』といった、異色ソフトが目立つ。各機種をみても、他店とだいぶ違うゲームがウケているようだ。MSXにコナミのソフトが見当たらないのは、ただ単に売り切れということ。そのかわりに『MSXプログラムコレクション』が1位というのも、おもしろい。FMは、新作が少ないため、一昔前じゃないかと思われそうなベスト5だ。

88

順位	ソフト名	発売元
1位	イースII	日本ファルコム
2位	アークス	ウルフ・チーム
3位	ファンタジーIII	スタークラフト
4位	アッシュ	クエイザーソフト
5位	アップルクラブ1	フェアリーテール
6位	雀豪1	ビクタークロスメディア
7位	スーパー大戦略	システムソフト
8位	ときめきスポーツギャル	アダルティン
9位	ミュージアムサウンドボード	ビクタークロスメディア
10位	バトルゴリラ	クリスタルソフト

● 福岡 ●

カホマイコンセンター福岡店(☎092-714-5155)

順位	ソフト名	発売元
1位	☆激突ペナントレース	コナミ
2位	↘パロディウス	コナミ
3位	☆ドラゴンクエストII	エニックス
4位	ソーサリアン	日本ファルコム
5位	☆めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
6位	↘イースII	日本ファルコム
7位	☆大戦略IIデータコレクション	システムソフト
8位	☆ロードオブウォーズ	システムソフト
9位	↘スーパー大戦略	システムソフト
10位	信長の野望全国版	光栄

このお店では、『激ペナ』と『パロディウス』の2本がMSXのみならず、総合でもトップだ。そのためか、『維新の嵐』が総合ベスト10には入らなかったようだ。98シリーズをみると、システムソフトのゲームが4本もランキングされている。やはり、地元は強いらしい。FMが4位までしかないのは、どうしてなんだろう。

福岡のFMユーザー、ガンバレ!

88

順位	ソフト名	発売元
1位	めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
2位	イースII	日本ファルコム
3位	アークス	ウルフ・チーム
4位	雀豪1	ビクタークロスメディア
5位	アルギースの翼	KOGADO
6位	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
7位	スーパー大戦略	システムソフト
8位	スカイフォックス	エレクトロニックアーツ
9位	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
10位	ザ　タワー　オブ　ドラゴン	ドット企画

ざっと見てみると、とにかく新作が多い。ベスト10の半分以上が初登場（☆マーク）とはビックリ！　また、98版の力が強いのには2度ビックリさせられる。先月1～2位を独占した『イースII』と『パロディウス』は、グッと下がってしまった。福岡で上位の『激ペナ～』と『パロディウス』はほとんどのお店で売り切れとのこと。再出荷後、どれだけ盛り返すかが楽しみ！
　なお、各機種総合ベスト10の↗↘は先月号からの変動を表わしているぞ。

5/19～6/18の集計

98

順位	ソフト名	発売元
1位	大戦略IIデータコレクション	システムソフト
2位	維新の嵐	光栄
3位	ファンタジーIII	スタークラフト
4位	めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
5位	ロードオブウォーズ	システムソフト
6位	ソーサリアン	日本ファルコム
7位	麻雀悟空	アスキー
8位	日本縦断セスナフライト	コムパック
9位	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト
10位	囲碁	アスキー

MSX

順位	ソフト名	発売元
1位	激突ペナントレース	コナミ
2位	ドラゴンクエストII	エニックス
3位	パロディウス	コナミ
4位	F-1スピリット	コナミ
5位	イース	日本ファルコム
6位	青き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
7位	サイキックウォー	アスキー
8位	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト
9位	ファミクルパロディック	BIT²
10位	信長の野望全国版	光栄

X1

順位	ソフト名	発売元
1位	ソーサリアン	日本ファルコム
2位	スーパー大戦略	システムソフト
3位	プロ野球FAN養成ギプス	日本テレネット
4位	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
5位	王子ビンビン物語	イーストキューブ

FM

順位	ソフト名	発売元
1位	信長の野望全国版	光栄
2位	大戦略	システムソフト
3位	イース	日本ファルコム
4位	殺意の接吻	リバーヒルソフト
5位	マイト・アンド・マジック	スタークラフト

X68000

順位	ソフト名	発売元
1位	源平討魔伝	電波新聞社
2位	ドーム	システムサコム
3位	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト
4位	スペースハリアー	電波新聞社
5位	麻雀狂時代SPECIAL	マイクロネット

98

順位	ソフト名	発売元
1位	維新の嵐	光栄
2位	大戦略IIデータコレクション	システムソフト
3位	めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
4位	信長の野望全国版	光栄
5位	ファンタジーIII	スタークラフト
6位	アークティック	アートディンク
7位	ヘルツォーク	テクノソフト
8位	抜忍伝説	ブレイン・グレイ
9位	日本縦断セスナフライト	コムパック
10位	かわいそう物語	システムソフト

MSX

順位	ソフト名	発売元
1位	MSXプログラムコレクション	テクノポリスソフト
2位	抜忍伝説	ブレイン・グレイ
3位	殺人倶楽部	マイクロキャビン
4位	信長の野望全国版	光栄
5位	大戦略	マイクロキャビン
6位	ドラゴンクエストII	エニックス
7位	三国志	光栄
8位	セイレーン	マイクロキャビン
9位	ウルティマ	ポニーキャニオン
10位	イース	日本ファルコム

X1

順位	ソフト名	発売元
1位	ハーレッシュ	ザイン・ソフト
2位	ヘルツォーク	テクノソフト
3位	プロ野球FAN養成ギプス	日本テレネット
4位	スーパー大戦略	システムソフト
5位	リップスティック	フェアリーテール

FM

順位	ソフト名	発売元
1位	サイキックウォー	アスキー
2位	プロ野球FAN養成ギプス	日本テレネット
3位	シルフィード	ゲームアーツ
4位	青き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
5位	ドーム	システムサコム

X68000

順位	ソフト名	発売元
1位	源平討魔伝	電波新聞社
2位	グランドマスター	ザイン・ソフト
3位	ドーム	システムサコム
4位	桃太郎伝説	ハドソン
5位	いろはにほへと	全流通

98

順位	ソフト名	発売元
1位	大戦略IIデータコレクション	システムソフト
2位	ロードオブウォーズ	システムソフト
3位	ソーサリアン	日本ファルコム
4位	日本縦断セスナフライト	コムパック
5位	維新の嵐	光栄
6位	めぞん一刻・完結編	マイクロキャビン
7位	イース	日本ファルコム
8位	大戦略II	システムソフト
9位	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト
10位	ヤシャ	ウルフ・チーム

MSX

順位	ソフト名	発売元
1位	激突ペナントレース	コナミ
2位	パロディウス	コナミ
3位	ドラゴンクエストII	エニックス
4位	F-1スピリット	コナミ
5位	信長の野望全国版	光栄
6位	ハイドライド3	T&Eソフト
7位	マース	アーピーソフト
8位	イース	日本ファルコム
9位	ウルティマ	ポニーキャニオン
10位	抜忍伝説	ブレイン・グレイ

X1

順位	ソフト名	発売元
1位	ソーサリアン	日本ファルコム
2位	スーパー大戦略	システムソフト
3位	パワフルまあじゃん	テーピーソフト
4位	ガンダーラ	エニックス
5位	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ

FM

順位	ソフト名	発売元
1位	青き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
2位	三国志	光栄
3位	信長の野望全国版	光栄
4位	イース	日本ファルコム
5位	――	――

X68000

順位	ソフト名	発売元
1位	スペースハリアー	電波新聞社
2位	グランドマスター	ザイン・ソフト
3位	ドーム	システムサコム
4位	TDF	データウエスト
5位	源平討魔伝	電波新聞社

やっぱりゲームはやめられない！
ソフトハウス リレーエッセイ
第1回　飯島健男さん

今月のエッセイスト

いいじま　たけお。S.38年7月生まれ。㈱ブレイン・グレイ取締役。どこにでも現れ、他人の邪魔をして去っていく。太っており、いつもギャーギャー騒いでいるので、遠くからでもすぐわかる。時々シナリオを書く。

　世のゲーマー諸君。日夜、プレイに励んでいるかな。一生懸命遊ぶのはいいけど、遊びすぎはいけないぞ。ゲームのしすぎは、後々いろいろな後遺症がでてくるからね。目が悪くなる、手がマヒする、体が石化する、頭が無言状態になる、などいろいろあるけど、こういった症状は治療しだいで治るからいい。いっちばん怖いのは、〝ゲームを作りたくなる〟ことだ。これは、はっきり言って怖い。経験者が語るのだから信じなさい。人間だれしも、自分の興味があることにのめり込むと、そのことに対して自分なりの不満を持っちゃうもんだ。いっちょまえに、評論家ぶったりしてね。ゲームだってもちろんのこと。「あのゲームは、移動中のスピードが遅い」だの「このゲームは、意味もないロードが多すぎる」だの、あーでもない、こーでもないと考えるわけだ。ここで終わればいいんだけれど、まずムリ。不満が多くなればなるほど、「僕だったらこうするのになあ」とか「僕なら、もっとおもしろくできるのに」なーんて思い始める。こーなったらもう最後。「ゲ、ゲ、ゲームが作りたいよぉ。」という欲望にかられ、いてもたってもいられなくなってしまう。

　これを専門用語で〝カンジャ〟という。カンジャになったら、後はだるまさんのように坂を転げ落ちるだけである。ゲーム・デザイナーやプログラマーになって人生を大きく踏み外すのだ。「えっ！　コンピュータ・ゲームには、そんな大きな落とし穴があったのか。ヒエェェェ…………」と気付いたときには遅すぎる。ホラホラ、そこのキミ、友達同士でゲームを作り、コミケに持って行こうなんて考えてたら、もう後戻りはできないよ。大事な一生を、この恐ろしき地獄のゲーム業界に捧げることになるんだからね。

　そこでだ！　「もう、エエわい。こうなりゃ、とことん地獄の底まで落ちてゲーム作りをしたろやないか。」という悲しくもたくましい少年少女（少女が多いと、個人的にはうれしいんだけどなあ……）に、地獄のゲーム業界でも楽しく生きていける方法を教えてしんぜよう。おっと、そのまえに１つ断っておくけど、ゲーム・デザイナーとプログラマーの違いだけは、しっかりと把握しておいてね。プログラマーっていうのは、シナリオをコンピュータに打ち込む作業をする人のことで、別にゲームのシナリオを作ったりするわけではない。シナリオを作るのは、ゲーム・デザイナーの役目である。ただ正式なゲーム・デザイナーという職業の人々が少ないため、プログラマーがデザイナーをかねることが多かった。そのため、プログラマーがゲームを作るものだと勘違いしている人もいたと思うのであしからず。ここでは基本的にゲーム・デザイナーを指しているのでヨロシク。

イラスト／ブレイン・グレイ　デザイン部　武井一昌

　それでは、「楽しく人生を踏み外す講座」明日のために、その１。いってみよー。それは、「死んだつもりでゲームを作る」これです。ゲーム・デザイナーの日常生活は、全然満たされません。自分の時間を持とうなどという甘い考えを持っていては、それなりのゲームしかできないでしょう。ゲームを作っているときは、それに没頭すること。やっぱり、一生懸命必死になってやれば、それ相応の結果はでるものだから。とにかく頑張ることだ。

　明日のために、その２。「そのゲームのウリになる部分は最低でも30個以上は用意しておく」これは大事。ゲームを作ろうと思ったら、完成までに数ヵ月、大規模なものになると１年以上かかるものもある。だから、制作にとりかかったときにこれはおもしろいアイデアだと思ったものも、ゲームが完成するころには、すでに他の人が作っていた、なーんてこともよくあるわけ。だから、多すぎるぐらいウリを用意しておいてちょうどいい数になるんだ。もちろん、しっちゃかめっちゃかにウリだけ多くて、つながりのないゲームはダメだよ。ちゃんとしたポリシーは持っていなくちゃね。

　明日のために、その３。「見た目に逃げない」これは、結構難しいんだ。そりゃあ、グラフィックやスピードも大事だけど、それだけのゲームっていうのは最低だと思う。特に、意味もなく女のコのハダカやイヤラシイものばかりでてくるゲームはちょっといただけない。きちんとした必然性があればいいけれど、ただ単に「どうしたらいいかわからないから女のコのハダカをだしちゃえ。」っていうのは問題外。そんなことではいつまでたってもいいゲームは作れないぞ。だから、シナリオは十分に練る必要があるんだ。以上、これでキミも立派に地獄に落ちれるってわけさ!!

※このコーナーでは、「このソフトハウスのこんな話が聞きたい！」「○○さんの話が聞きたい!!」といったみなさんのご希望をお待ちしてます。あて先は、〒105 東京都港区新橋４－10－７　ＴＩＭ　テクノポリス編集部　ソフトハウスリレーエッセイ係。

ゲームジョッキー ディレクター物語

矢野健太郎

ディレクター物語

ディレクターとなって、ひとりの女のコをアイドルに育てあげるロールプレイングゲーム。限られた日数のなかで、雑誌に載せてもらったり、作曲家に曲を頼んだりして、大スターにするのが目的だ。これをプレイすればレコード業界の裏舞台がバッチリわかるぞ！

PC-8801mkII SRシリーズ	5D	7800円

■発売元／ビクター音楽産業＝クロスメディアソフト

うーーーん
設定なのに
……これは
こ…今回は
メチャ軽い
ギョーカイ物
という…
あそこの新人ワクに
つっこんでくださイヨ
おはよーございます
このコ 今年の
ウチのイチ押し
ナンスよ
今度は
ゼッタイスから
ムリがある
絶対
ムリがある
ま いーか
どーせ もともと
アバウトな
コミック
なんだし
こら〜〜！
アバウト
（てきとー）
あ…あまりにもひどい
ミスキャストだが…
このマンガのレギュ
ラーだから はずせ
ないし…
これも
ごあい
たのむよ
○○チャン
やってる？
ヘラ
ヘラ
もー
キメキメ
ごあいヨー

ぼろっ
IDOL RECORD
わが
アイドル・レコードは
倒産寸前
もはやすべては
君の肩にかかって
おるのだ
しやちょー
ご安心ください
有望な新人を
発掘しました！
たのんだぞ
湖南くん
…とは
言ったものの
よろしくお願い
しまーす
これだ
かんなー
とりあえず…
ビューティサロン
これが今年の
トレンドですから
どこが…
だららら…
ブティック
美容整形
押切クリニック
こーなったら
これっきゃ
ない

もっと
お腹の底から
声出して!!
あ〜〜
やった！
美容整形は
芸術だ！
爆発だ！
ま
体力
ルックス
歌唱力
やった!!
いけるぞ！

プロモーション用
写真も撮って…
だめだヨ
コーちゃん
このコ
売れないヨ
えー
なんで?
アイドルが
歌や踊り
ウマくて
どーすんの!
広報部
※ゲーム上ではウマいほうが良いとされています
とりあえず
CM出演や
雑誌のグラビアで
少し顔も売ったし……
オフィスヒラ
いよいよデビュー用の
曲をもらおう
よ〜し わかった
1週間ほど
弟子入りしてみるか?
そら来た!
この先生に1週間も
あずけたりしたら
ぜったい腹ボテに
されちまうからな
××産婦人科
そーだ! 先生
これをどーぞ
前から
欲しがって
おられた
アレですよ
おお!
おしえたげません
よっしゃ!
とっときの曲を
あげよー!
やた!
Nameless Girl
OK!
バッチリだね

ラジオ局
JOXX
よっしゃ！ レギュラー１本 もたせたろ
TV局
それじゃ 今度の ドラマ 出てみるか
TV TV
よーし かなり売れて 来たぞ
わかった わかった
あと100両 予算を ふやそう
あの…
あたし 最近 アレが来ないの
がああああん
いつのまに
だれのかなー
ヤマモト カントクは 安全日だったし
シガヒ クンの ときは…
ただの過労 ですな
心配 いりま せんよ

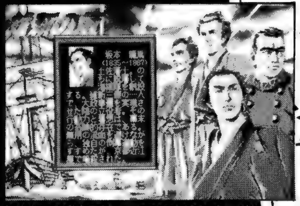
スキャンダル
しっ…
しかし
産婦人科に
行ったのがバレて
スキャンダル度が
あがってしまった!!
もっと
がんばり
たまえ!
こんな調子じゃ
ヒットチャート100位内に
入るかも怪しいぞ
1位
100位
Let's
ディレクターと
アイドルの運命は!?
さて……いよいよ
レコードデビュー当日
ふー
何度もやって
みたくなるゲーム
ですね
あ〜
肩こった
……てな感じで
1回のゲーム時間は
わりと短くてすむけど
展開や結果が
毎回かわるし
ディレクターの成績も
出るから……

……ところで
私の名前募集の
件なんですが…
タクサンのご応募
ありがとう
ございます
え〜
相棒が「コナン」だから
「ラナ」
とゆーのが
圧倒的に多かったの
ですが
にてない
ちがわい
ちがわい
ラナちゃんは
もっとすなおで
いー子なんだい
…と作者も
申しておりますし…
悪かったな
それに相棒は
未来少年ではなく
原始中年の…
あのシュワルツェネッガー
が演じた
寡黙で重厚な
コナン・ザ・グレートが
モデルですので……
そーそー
ボクってさァ
ホンライ
RPGのタイプじゃん
へらへらへ〜
こーゆー
カルいノリ
あんまし
合わないし
さー
もっとデーハに
ビシバシ ファイトして
キメたいワケー
え〜
と…とにかく
近いうちに発表
しますので…
やってる?
い…いかん
コナンが
染まって
しまった!!
次号もヨロシク!
ヘーイ

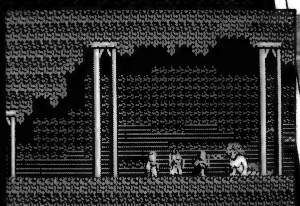
PC-98ユーザーのための エンタテインメントマガジン!!

第4号

好評発売中!!

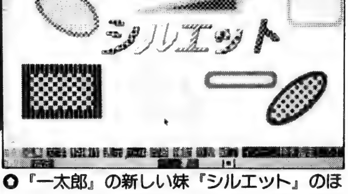


◯巻頭特集では、話題の新作「維新の嵐」など、98版から発売されるゲーム、98版しか発売されないゲームをズラリ12本揃えてみた!!



◯最新刊第4号では、写真の「98版ソーサリアン」や、「かわいそう物語」、「ロードオブウォーズ」など、話題のゲームを徹底攻略!!

特別付録
一太郎 Ver.3
機能拡張ソフト全集



◯『一太郎』の新しい妹『シルエット』のほか、ビジネス文例集や『一太郎』の辞書を賢くするユーティリティなどを一挙に紹介!

役立ち情報満載の
定価680円

Tokuma Intermedia Mook

徳間書店

ゲームグロッキー

パロディ・コミック

太平洋の嵐

―幻の翼編―

矢野先生と
GAMさん
ごめんなさい!

みやさかたかし

華麗なる不定期連載開始! 感動の第1回はこれだ!

スクープ！　謎につつまれていたテクノポリス編集部 テクノポリスソフトの共同企画、新創刊記念ゲームが、ついに秘密のベールをぬいだ！　輝かしきその名は——

GAL WARS きゃぴ☆きゃぴ☆るん♡

GAL WARS（ギャル・ウォーズ）きゃぴきゃぴるん♡だ

テクノポリスソフトとテクノポリス編集部が共同で制作にあたっている新創刊記念ゲーム、はたしてどんなゲームになるのか？　実は実は、今回はグッと趣向を変えてウォー・シミュレーション、名づけて〝美少女アクティブシミュレーションゲーム〟なのだっっ！

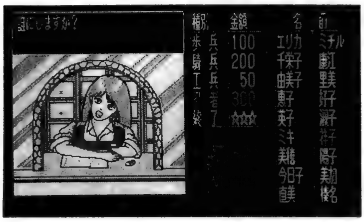
キミは自軍の女のコたちに命令を下し、ともに敵の陣地に攻め登っていく。だがなんと、敵も美少女の軍団、かくして敵味方の美少女キャラが入り乱れての肉弾戦が繰り広げられるのだった——。登場する100人以上の女の子キャラには1人1人名前がついているから、もうた〜いへん。行け、今日子！　そこだ、エリカ！　なあんて、思わずハマってしまうのさ。

敵の部隊の大将が画面のここで、くつろいでいる

プレイヤーの部隊はここから攻め登っていくのだ

ここまで攻め登れば、1面クリアになるのだ

どんどん攻め登っていって、敵のお城を奪うか、全滅させればめでたく1面クリア。画面の左半分には、なぜか敵の各部隊の大将のグラフィックがあって、自分たちが負けると責任を感じてか、脱いでくれるのだ（あんまり必然性がない）。



味方の女のコをここで買う、イヤ集める

〝究極の美少女同人ソフト〟か⁉

このゲーム、はっきりいってムチャクチャ。なんで、32ドットキャラの1人1人に名前がついてなくちゃいけないのか。どうして、敵の大将は負けると服を脱ぐのか。そもそも、セーラー服の女のコや、水着姿で波とたわむれている女のコが、なぜ敵の大将なのか。しかも、矢野健太郎先生や、佐藤元先生や、みやさかたかしさんや、すみよしひでかずさんや、NAOちゃんや、Y人くん……などのグラフィックがなんだってこう入れ替わりたちかわり出てくるのか。

このムチャクチャさかげんでは、ひょっとしたらほんとうに〝究極の美少女同人ソフト〟になってしまうかもしれない。さあ、キミもこのムチャクチャさにドツボってみないか！

矢野先生かき下ろしピクチャー・ディスクも！

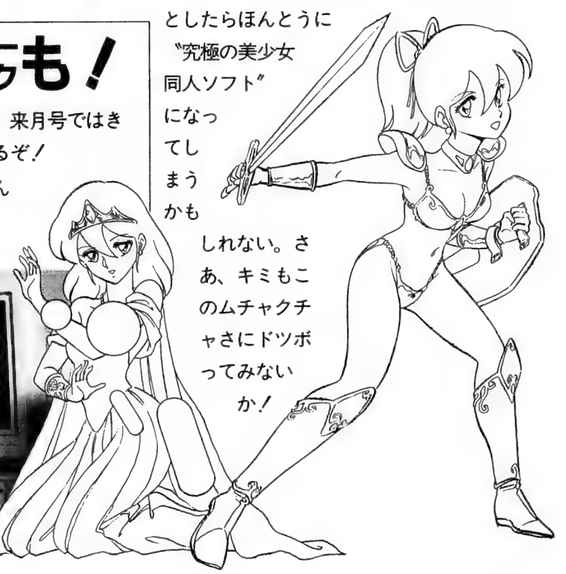
『GAL WARS』は5インチディスク2枚組。A、Bどちらのディスクも楽しいピクチャー・ディスクだぞ。しかもイラストは、右にあるおなじみ矢野健太郎先生描くゲームジョッキーのNAMELESS GIRLだ。ディスクを持ってるのが楽しくなっちゃうのだ。

機種はとりあえず、PC-8801mkII SRシリーズから。発売は7月25日予定、価格は6800円。本誌の終わりのほうにあるテクノポリスソフト取扱店のリストを参考に、ぜひぜひ買ってプレイしてみてね！　買いに行けない人には通信販売もあるぞ。

なお、今月号で紹介した内容・画面は、開発中に変更になることもあります。なにはともあれ、開発も大づめ。来月号ではきっと、大大大的に紹介できるぞ！

キミは来月号の記事を読んでからプレイするか？　それとも買っちゃうか？

制作、遅々と進行中！



モニタープレゼント

8月号 全104本

8月号モニタープレゼントに応募する方は、このページのきまりをよく読んで、アンケートハガキを送ってください。抽選で希望するソフトをプレゼントします。これらのソフトは、ソフトハウス各社のご厚意によりいただいたソフトなので、当選した方にはモニターとしての感想をお願いします。皆様のテクノポリスに対して、ご意見、ご希望もお寄せください。

●応募のきまり●

★応募は必ず右のとじこみはがきで送ってください。アンケートにも答えてくださいね。
★希望するソフトの番号を、はがき表の記入欄に書いてください。また、対応機種および媒体が2種類以上ある場合も、忘れずに明記してください。
★締め切りは、8月8日必着、当選者の発表はテクノポリス10月号で行います。

今月のオススメ特集

❶**めぞん一刻 完結編** 98用3本（5HD、5DD、3.5DD各1本）、88SR用1本、X1用1本…………P.7
❷**維新の嵐** 98用3本（5HD、5DD、3.5DD各1本）…………P.12

ゲーミング・ワールド

❸**アークス** 88SR用5本…………P.18
❹**アッシュ** 88SR用3本…………P.20
❺**ザ・スキーム** 88SR用3本…………P.22
❻**クレイズ** MSX用3本、88SR用3本…………P.24
❼**日本縦断セスナフライト** 98用9本(5HD、5DD、3.5HD各3本）…………P.25
❽**スペースシャトル** MSX用3本…………P.25
❾**マーズ** X1用3本…………P.26
❿**ファンタジー** MSX2用3本（3.5DD）……P.26

レモンチックWORLD

⓫**第4のユニット2** 希望機種5本（88SR、X1、77AVいずれか）…………P.50
⓬**カオスエンジェルス** 88SR用3本…………P.52
⓭**リトルバンパイア** 希望機種5本（88、98（5HD、5DD、3.5DD）いずれか）…………P.53
⓮**雑学オリンピック わたなべわたる編** 88用5本…………P.54
⓯**ときめきスポーツギャル** 88SR用5本…………P.55
⓰**かわいさとみのなかよくしてネ** 88用5本……P.56
⓱**セーラー服いけな〜い体験告白集1〜3** 88SR、X1turbo、X68000、MSX2、77AV 各機種1セット計5セット…………P.56
⓲**女子高生アイドルおさな妻奪戦記** 88SR、X1turbo、X68000、MSX2、77AV 各機種1本計5本……P.56
⓳**サッちゃんの大冒険** 88SR用5本…………P.47
⓴**美少女はチェックがお好き** 88SR用1本、X1 turbo用1本…………P.57

新グラフィックツール

㉑**アクター** 88用3本…………P.73
㉒**マジックペイントVA** 88VA3本…………P.74

●アンケート●

1 現在使用しているパソコンの機種名を記入してください。

2 パソコンを使ってやっていることを記入してください（いくつでも)。例：ゲーム、プログラミング、パソコン通信、ワープロ、ミュージック、グラフィックなど……。

3 これからパソコンを使ってやりたいと思っていることを記入してください（いくつでも)。

4 テクノポリス7月号の記事のなかでおもしろかったものを、順に3つ記入してください。

5 同じくつまらなかった記事を1つ記入してください。

6 今後テクノポリスでとりあげてほしいゲームソフトを記入してください（いくつでも)。

7 現在いちばん気に入っているゲームソフトと、その機種名を記入してください（いくつでも)。

8 テクノポリスを定期講読していますか？ つぎの3つから1つ選んで○をつけてください。
1．定期講読している 2．ときどき買う 3．はじめて買った

9 テクノポリス以外でよく読むパソコン誌を1冊記入してください。

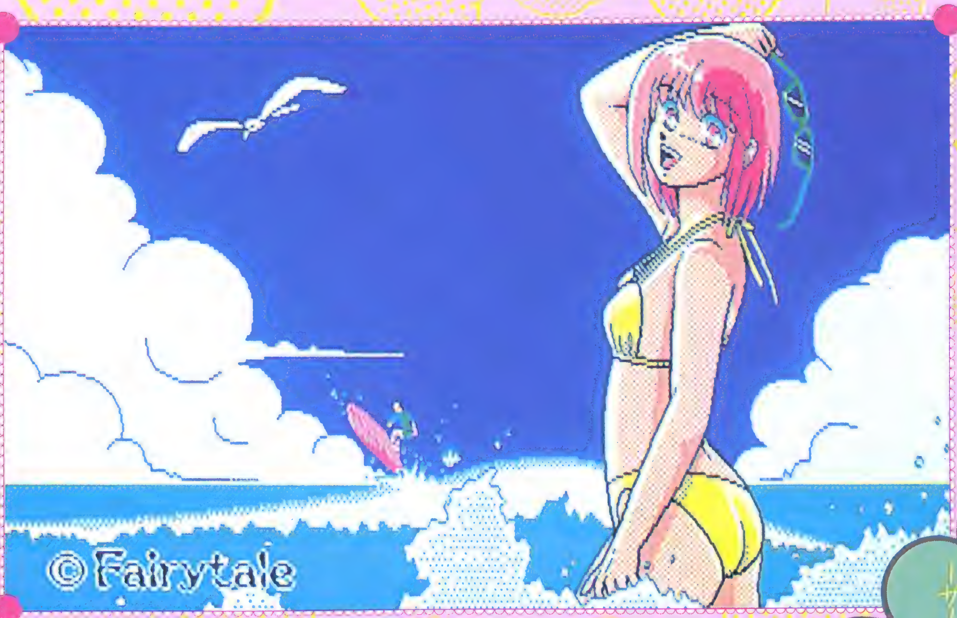
10 パソコン誌以外でよく読む雑誌を記入してください。

テクノポリス編集部へのメッセージもお忘れなく……。

※公正取引委員会の公示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

美少女ソフトコレクション

レモンちっくWORLD



■発売元・ソフトハウス各社のご厚意により、今月紹介するNEW SOFTをモニタープレゼントします。応募方法はP48を見てくだたい。

アップルクラブ（隣りのお姉さん編）でおなじみのすずきゆかちゃんが、ビキニでやさしくほほえんでる左の絵の入ったデータディスクを、フェアリーテールさんのご厚意によりPC－88ユーザー10名にプレゼントします。詳しくは50ページをみてネ♡

夏。ボクらの大好きな季節がやってきた。空が、雲が、海が、そして女のコがとってもまぶしい海辺（ビーチ）。彼女はサングラスを取り、やさしく微笑んでくれた。そこに言葉なんかいらなかった。ふりそそぐ光の下で恋のキャッチボールできたから。そんな素敵な出会いをレモンちっくWORLDでどうぞ──。

NEW SOFT

第4のユニット2…………… P.50

カオスエンジェルス …………P.52
リトルバンパイア……………P.53
『雑学オリンピック』
　わたなべわたる編 …………P.54
ときめきスポーツギャル……P.55
かわいさとみの
　なかよくしてネ……………P.55
セーラー服いけな～い
　体験告白集1～3…………P.56
女子高生アイドル
　おさな妻奮戦記……………P.56
サッちゃんの大冒険 …………P.57
美少女は
　チェックがお好き …………P.57

特集
アニメ出身のカワイイ
美少女ゲーム・チェック……P.58
新作先取り
レモンflash……………………P.64

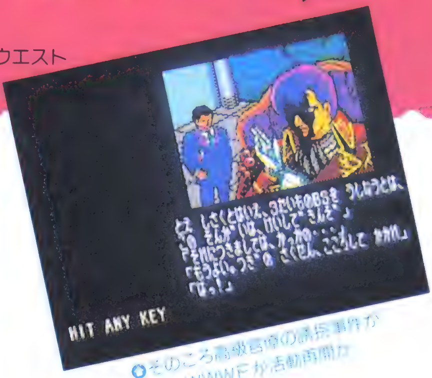
美少女ブロンウィンが大活躍のAVG

第4のユニット2

モニタープレゼント 5本

PC-8801mkII SRシリーズ	5D	7600円
FM-77/AVシリーズ	3.5D	
X1シリーズ	5D	

■発売元／データウエスト
■発売中



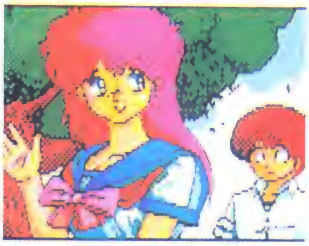
●そのころ高級官僚の誘拐事件が多発。WWWFが活動再開か

「サイボーグ計画」にブロンウィンが挑む

前作『第4のユニット』で大活躍したブロンウィンが、再びWWWFを相手にサイコパワーを発揮するのだ。

B.S.（バイオニック・ソルジャー）のブロウィンも、WWWF（スリー・ダブリュー・エフ）との戦いの後は、普通の高校生活を送っていた。そのころ世間では、高級官僚の誘拐事件が多発。また、WWWFが新計画を進めているとの情報も……。さあ、ブロンウィンの出動だ！

ゲームはまじめなAVGで、女のコがハダカになんてなることはない。なぜ



●越中量子という名で高校に通うブロンウィン。かわいい！

“レモンちっくWORLD”なの？とも思うけれど、ブロンウィンやセスがかわゆいからいいのだ。うん。

ストーリー展開に無理がなく、謎もそれほどひねくれてはいない。それにコマンド選択方式なので操作も楽と、とっつきやすいAVGになっている。

さて、75枚の絵をすべて見れるか!?

コマンド選択方式でカンタン操作

コマンドの入力は、すべて選択方式だ。テンキーの4、6で画面中の四角いわくをポンポンと移動し、名詞を決め、同じくテンキーの2と8で動詞を選び、そしてリターンキーを押すだけ。自由度は少ないけれど、カンタン操作はうれしいもの。

サブ画面
単なる飾り、ではない。敵基地に潜入時は、基地内のマップを表示するのだ

四角いわく
名詞となる対象を選ぶ四角いわく。その場で必要なものしか選べないので、とても便利

名詞
四角のわくで選んだ名詞が表示される。ただそれだけ

アイコン
同行者や持っている物、知っていることがらが表示される。これも四角のわくで選択

コマンド
いわゆる動詞を選択するところ。“脱がす”とか“襲う”なんてのがないのは残念!?

メイン画面
名詞と動詞を選べば、それに対応したメッセージが出る。なかなか読みやすい文字だ

テキスト

登場人物

下は前半で主に活躍する4人。後半では他にも重要な人が出てくるかもしれないけど、よく知らない。

このほか、越中博士やアッシュも出演しているけれど、ちょい役なので省略。後半でも出るのかな？

WWWFによって作られた最も完成度の高いBS。サイコパワーが強力。もちろん主人公

ブロンウィン

ブロンウィンと同じBS。現在は統合軍特殊部隊のエージェント。ブロンウィンを助ける

セス

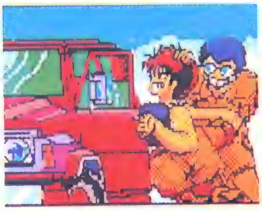
統合軍情報部のエージェント。階級は中尉。WWWFの「サイボーグ計画」を探る

滝沢悦太郎

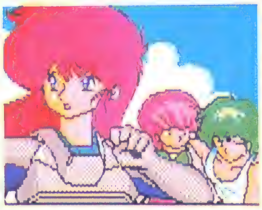
WWWFの最新型BS。戦闘能力はブロンウィンを上回る。敵ながら美人だと思う

ダルジィ

敵基地潜入までのストーリー

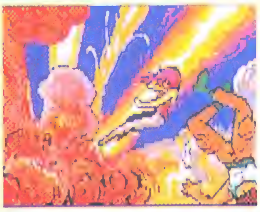


連絡場所に滝沢中尉の姿はなかった。ブロンウィンとセスは、声のするほうへ行ってみた。すると WWWFの制服を着た男たちが



ブロンウィンとセスは一瞬でWWWFをやっつけ、滝沢を助けた。滝沢はサイボーグ計画について話し始める。と、そのとき……

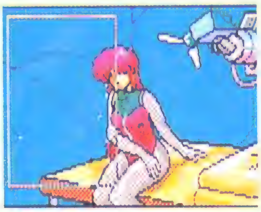
「おしゃべりはそこまでだ」。兵士を従えたWWWFの最新型BS、ダルジィだ。彼女はブロンウィンを倒すために作られたのだ



ダルジィの手からエネルギーが放出された。「サイコブラスト！」。セスと滝沢はフッ飛ばされてしまった。怒るブロンウィン

ブロンウィンもサイコパワーで攻撃。しかし、サイキック・インタラプターのためにまったく通用しない。生身の戦闘となるが……

ダルジィとの戦いに破れたブロンウィンは、WWWFの秘密基地に連れていかれた。誘拐事件の現場に現れるUFOも見えている



ろう屋に閉じ込められたブロンウィン。サイキック・インタラプターのために逃げられない。しばらくして、2人の兵士が入ってきた

なんと死んだと思ったセスと滝沢だった。ダルジィの攻撃の寸前、セスがバリアを張っていたのだ。3人は秘密基地内を探索し始めた

戦闘もあるのだ！が

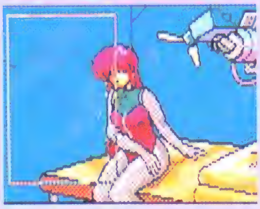
ブロンウィンとダルジィの戦闘場面は、ちょっとシミュレーションぽい。右の写真のように1ターンごとに技を選んで戦うのだ。画面右の体力グラフがジリジリと下がり、う～ん、もうちょいで……勝った！　へ？　負け～？

戦闘画面。技を選ぶと両者が走り出し、すれ違いざまにバババッと技をかけ、やられたほうはよろめく。体力が尽きたほうが負けだ

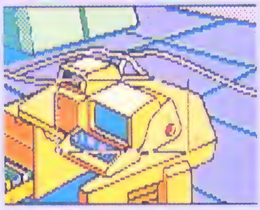
勝っても負けてもこの姿。「わたし、がんばったのに！　エーン！」

ちょいとばかりヒントね

アドベンチャーゲームの常として、見れるものは全部見る。取れるものは全部取る。行けるところは全部行く、というのがあるけれど、この『第4のユニット2』にもそれはあてはまる。無理な展開はないけれど、悩んでしまうところもある。というわけでちょっとヒントを。
もちろん、いかにもやばそうなことをすると右下のように……。



このろう屋からなかなか出れない。ヒビの入った壁を256回叩けばいいのだ！と言うのはウソ。ここはしばらく一人で考えよう



コンピュータ、とくればすぐわかるよね。しかしコンピュータばかりに気を取られててもいけない。部屋中を見回そう

WWWF基地B1にある電話は重要。行き詰まったらコールしよう。まぬけなイキスン・ビル大佐がお相手してくれるぞ

え～トイレです。たぶんヒントになるものはないと思うけど、ちょっとにおうよね。ここでは3人の会話を楽しみましょう

B1であることをすると、廊下に兵士がいるのがわかります。この兵士には、ちょいと強めの態度で向えばOK。でもね～

ゲームオーバー

おっ、切めと色っぽい姿だ。これも純潔なからのゲームオーバー。リプレイしよ

NEW SOFT

強い男はトクをする!? 美少女RPG カオスエンジェルス

モニタープレゼント3本

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円

■発売元／アスキー
■発売予定／7月29日

ウロボロスの塔には、最上階を究めた者は人の求める色と欲のすべてを手にすることができるという伝説がある。1人の老人からその伝説の塔に入る方法を教わったあなたは、この塔をめざして旅だったのだが……。

塔の中はイロッポイ女のコのモンスターでいっぱい!! それぞれのイメージにピッタリのBGMとともに現れ、びしびし攻撃をかけてくるんだ。かわいさ余って憎さ100倍、さっそく反撃じゃー。おっと、攻撃をカワスとは生意気な。まさに、カワスエンジェル！ おまえなんかタオスエンジェルにしてやる。なんて、ふざけている暇があったらマッピングしよう。塔は6階まであり（うわさでは地下もあるらしい）、きわめて複雑。マップに何か秘密が隠されていることもあるぞ。このほかにも、この塔はナゾがいっぱい。最上階を究めると何が起こるのだろうか!?

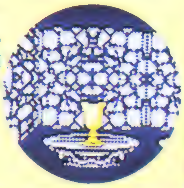
寝る

1度塔の外に出ると塔は消えてしまう。とりあえず、自分のテントでひと眠りして夜になり塔が現れるのを待とう。

○テントでひと眠りすると体力が回復する。寝過ぎには注意

塔の壁には落書きがいっぱいだ。魔法が書いてあったりもするのでマメに読もう。また、塔の中にはアイテムなども隠されている。

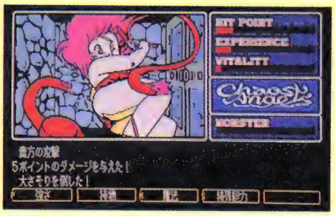
○この花瓶についているダイヤの数だけ魔法が使える



見つける

おそう

戦いに勝ってバイタリティーがのこったら、モンスターの女のコをおそっちゃおう。女のコの特殊能力を吸い取れることもある。この特殊能力は女のコの性質によって異なり、一定の回数を使うと消えてしまう。



○前の女のコから吸いとった特殊能力で戦ったら、バイタリティーが残った。よし！

吸えっ～～!?

○エッチシーンは見れたけど、逆に特殊能力を吸われちゃった～

こわ～い

美少女 モンスターがわらわら!

1階から4階までの間でとくに魅力的な女のコたちを紹介しよう。名前の右上に★印がついているコは、Hすると特殊能力が持てるぞ。塔の中にあるいもりの黒焼きを食べてバイタリティーを増やしてから戦おう。

魔法使い*

○遠くのほうからビシビシと魔法で攻撃してくるニクイやつ。おいたばかりしているとお仕置するよん

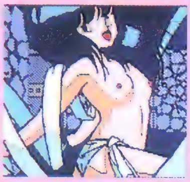
人魚

○ただでさえ、条件の悪い水の中。ここにも敵が待ちかまえている。人魚さん、いじめる？

ドリアード

○清そな雰囲気のドリアードは、どうやら木の精らしい。スリムなボディーとサラサラ髪が魅力だね

マミー



○新体操の選手のような女のコ。この大胆な姿がいいねえ。さっそく、お手合わせお願いしま～す♡

小さな女の子*

○ロリコンの人むきのかわいいモンスター。でも、実はこのコ、怖いワーベアーに変身するんだ

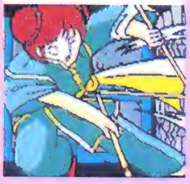
バシリスクとコカトリス

○BaBeのように2人組で現われる3階のモンスター。2人まとめて、かかって来なさあ～い!!

ハーピー*

○デビューしたての新人歌手のようなハーピーちゃん。歌で攻撃してくるところがおちゃめねっ!!

中国風の女の子*



○この女のコ、カンフーで攻めるあるね。どっかのマンガじゃないけど、いきなり変身するあるよ

バブリースライム*

○これでも銭湯シーン、じゃなかった戦闘シーン。戦い始めるとアワアワと増殖する変なヤツ!?

出口を求め、美樹ちゃんと恋の大冒険

リトルバンパイア

PC-9801シリーズ	3.5·5DD/5HD	6800円
PC-8801シリーズ	5D	

■発売元／チャンピオンソフト
■発売中

モニタープレゼント5本

美樹ちゃんがさらわれた！

美少女アドベンチャーでおなじみのチャンピオンソフトは、今回もまたまた女のコがたくさんでるうれしい新作を作ってくれたぞ。

次元を超えてやって来たドラキュラに恋人の美樹ちゃんをさらわれた健太郎は、苦労の末、ドラキュラを倒し、美樹ちゃんを救ったのだが……。

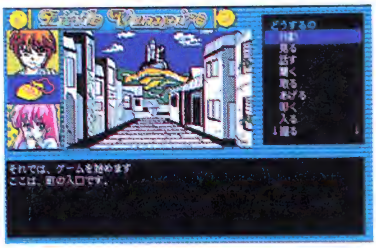
⇧公園のベンチに座って話し込む美樹と健太郎。すると突然、不思議なことが……

⇧黒マントの男が現れ、美樹ちゃんをさらっていく。一体この男は誰なんだろうか？

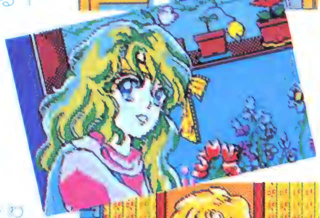
⇧ドラキュラと闘う健太郎。決死の覚悟で剣をふりかざす。緊張の一瞬だ

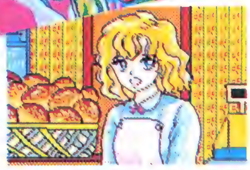
⇧柱のカゲから顔を出す美樹ちゃん。無事だったようで、ホッとしたよ。よかった、よかった

元の世界に戻りたい



⇦プロローグが終わると、ここからゲームが始まる。静まり返った町の入口が不気味





⇨いろんなお店があり、かわいい女のコたちが出迎えてくれる

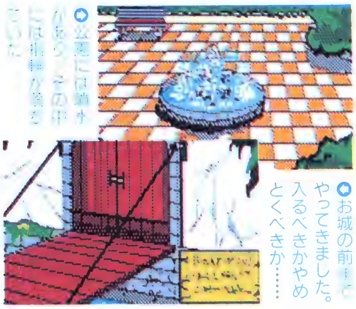
いままでのところは、このゲームのプロローグだったわけで、ここからが冒険の本題になるわけだ。

無事、美樹ちゃんを見つけ出したのはいいけれど、ドラキュラを追って変な空間に迷いこんでしまったらしいのだ。どこを向いても見たことのないモノばかり。そう、もうわかったでしょう。このゲームの目的は、美樹ちゃんと一緒に元の世界へ戻ること。簡単なようだけど、もちろん一筋縄じゃいかない。アドベンチャーゲームなんだから、あちこち移動してお金や必要なアイテムを手に入れなくちゃならない。とくに町の人たちとの会話は重要なので、誰かに会ったら必ず話すようにしよう。それほど難しくないので地道にコツコツやってれば解けるはず。女のコキャラも多彩で、みんな個性的なので見てるだけでも楽しいぞ。

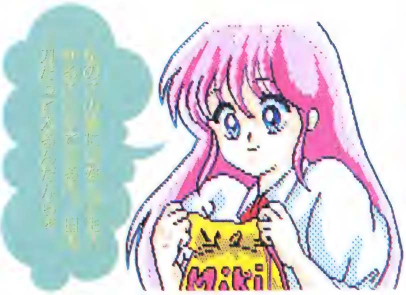
元の世界に戻れるも、このままさまよい続けるも、キミ次第なのだ。

⇧酒場の奥の部屋に入るとカワイイ女のコが1人

⇧おかしとひきかえに占ってくれるようですよ。ふむふむ


⇨公園には噴水があり、その中には指輪が落ちていた

⇦お城の前までやってきました。入るべきかやめとくべきか……



アイマスクしてみる

アイテムの中にアイマスクってのがあり、これをすればいつどこでだって眠ることができる。〇〇もできる。

⇧いったいどのくらい眠っていたのだろうか。美樹ちゃんも心配そうですよ／

教養がモノをいう女のコのオリンピックイズ
「雑学オリンピック」わたなべわたる編

PC-8801シリーズ	5D	6800円
PC-9801シリーズ	3.5·5DD/HD	
MSX2	3.5DD	
X1 turbo	5D	

※要漢ROM
■発売元／ハード　■発売中

モニタープレゼント 5本

男は頭で勝負!

お待たせ～、のハードさんの新作は恒例のクイズソフト。『雑学オリンピック』というだけあって、ありとあらゆる分野から出題されるので、それなりに知識が必要なのだ。出された問題に対し、決められた時間内（卵が割れてロケットが発射するまで）に答えを選び、正解ならばパラパラとルーレットの数だけパネルが開いて下の女のコのグラフィックが見えてくる。だからルーレットで大きい数を出せば、その分たくさんの絵が見れちゃうわけだ。そのかわり、間違えたときは女のコの絵が違うパネルに置き換えられてしまうのでとてもイタイのだ。注意。女のコは知る人ぞ知る、わたなべわたる氏の手によるもの。こりゃ、見ごたえ十分だね。さらに、グアム島旅行の当たる懸賞クイズってのもあり、女のコを見るのと合わせて二重の喜びなわけだ。

持ち時間は5秒しかない!

考える時間は5秒間。女のコのグラフィックを見れるんなら、これくらいの苦労は我慢ネ。タマゴにヒビがはいりロケットがチュドーンと発射したらアウトだ。

○最初はこのとーり普通のタマゴ

○おやっ、中から何かが出てきたぞ

○どへ〜、時間切れ!!

で、全問正解するとこのとーり!!

に限り、わたなべわたる氏の足太ムッチリ娘のグラフィックが思う存分、全開で見れちゃうわけだ。けれども、不正解ばかりだとご覧のとーり、せっかくの絵もダイナシだ。そんなときでも、くじけず次の女のコにチャレンジだ!!

不正解が多いとあらら……

努力のたまものか、それとも天から授かった知識と教養のたくさん詰まった頭の持ち主で、見事全問正解した場合

オリンピックは女のコがいっぱい♡ホレボレ

さてさて、みなさんのためにオリンピックに参加してる女のコをこの場を借りて紹介しよう。ここに掲載したのはほんの一部。もっと過激なポーズの女のコがた～くさん控えてるぞ。見たい人は勉強してガンバッてみてくれ。それでは健闘を祈る。

○No.1 美少女は彼女だね。清純そうで髪はサラサラで、かわゆい♡♡

○キャイン♡女子高生かな? 夏服がすずし気ネ♡

○小麦色の肌が自慢の女のコ。今年の夏も忙しくなりそうだネ♡

○ビキニで登場の彼女は、さすがにイイ体。水着のヒモがほどけてるよ!

○こらこら、何て格好してんの!? といいつつも好き♡

NEW SOFT

走る、泳ぐ、跳ぶ、駆けめぐる青春!!

ときめきスポーツギャル

モニタープレゼント5本

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	7800円

■企画・制作／アダルティン　■発売中

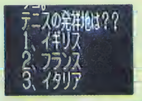
ただただ、ひたすらスポーツに打ち込む女のコ。下手だからこそ一生懸命になれるし、応援したくなっちゃう。そんな、ひたむきに練習に励む青春少女の姿をまるごとパックしてしまったのがこのソフト。テニスやバレー、新体操など20種のスポーツに燃える女のコが登場。そのスポーツにちなんだクイズが出題され、正解だとごほうびにエッチなポーズをしてくれちゃう（これもスポーツかしら!?)。今までにない大胆なアングルと躍動感あふれるグラフィック。ディスプレイの中の女のコたちと一緒に青春の汗を流そうよ。

ウエットスーツがバック　シーはスキンダイビング

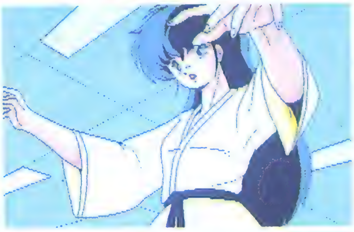
リボン、風になびくしなやか素敵だね♡

新体操少女は、国民栄誉賞をねらう!?

ごほうびはこれっ!!



最初に出る女のコもいいけど、クイズに正解して見れる姿もなかなか。ごほうびほしい♡



NEW SOFT

さとみと一緒にポーカーしましょ♡

かわいさとみのなかよくしてネ

モニタープレゼント5本

PC-8801シリーズ	5D	7800円

※要漢ROM

■発売元／英知出版・販売／宇宙企画

■発売中

ゲームには直接関係ないけどタイトル画面かキレイなんて読者サービス、なかなかよくしてネ♡

テレビやビデオでおなじみのかわいさとみちゃん。でも本業は女子大生なんだよ、知ってた？　そんなさとみちゃんと向かい合って遊べるこのソフトで楽しいひとときを過ごそう。ゲーム自体は普通のポーカーなので、説明はいらないでしょう。カードの取り替えは1回のみで、先に100枚のチップがなくなった方が負けっていうお決まりのルール。で、さとみちゃんが負けると、待ってましたの絵がでてくるってわけ。さとみファン、トランプファン必見のソフトね。

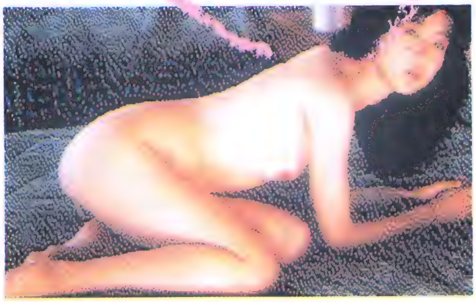
苦しんだ末、さとみちゃんに完勝！　どんな絵が出るかな？

ハンサーイ！　スリーカードでまず先勝だ。さいさきイイぞ!!

さっそくゲームスタート。とりあえずチップを7枚賭けてみた

勝っとさとみちゃんがメメメ

今までの苦労がむくわれた瞬間。勝者のみが見ることのできるエッチな絵だ。デジタイズしてあるのでミョ〜にリアル。さらに勝てば、もっと見れるぜ!!



おいらにゃチョット刺激が強いけど、でも、しっかり見なきゃ損ですからね

NEW SOFT

モニタープレゼント 15本

ちょっとHなパソコン絵日記ソフト

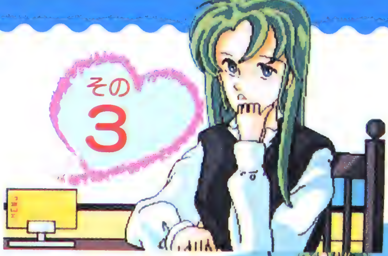
セーラー服いけな～い 体験告白集

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	4800円
FM77AVシリーズ	3.5D	
X1 turboシリーズ	5D	
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	

■発売元／全流通　■発売中

Vol.1　ロストヴァージン
Vol.2　テンプテーション
Vol.3　エクスタシー

歴史美少女アドベンチャーだった『いろはにほへと』とはうって変わり、今回はセーラー服少女がたくさん登場。3作同時発売のこのソフト、『～体験告白集』というだけあって、青春まっ盛りの少女たちが自分の体験したはずかしい出来事をあれこれ教えてくれちゃうのだ。そう、まるで彼女たちの日記をのぞき見てるような感じっていったらわかってもらえるかな。



その3

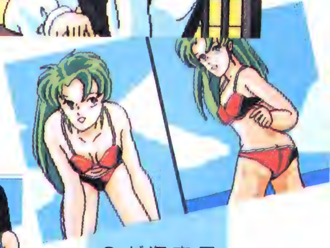
VOL2 テンプテーションより

その1

朝の満員電車、両手が荷物でふさがっている。そんな彼女のそばへチカンが……

その2

とっても仲の良い姉弟。受験を控えた弟は、そろそろ女性に興味がでてくる年頃に……



日曜日にデートの約束をした彼女。車で海へと向かったわけだが、そのあとは彼のペースに……

NEW SOFT

奥様は18歳＋ママはアイドル÷2のソフト

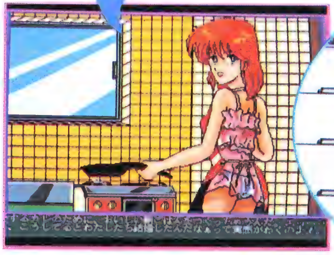
女子高生アイドル おさな妻奮戦記

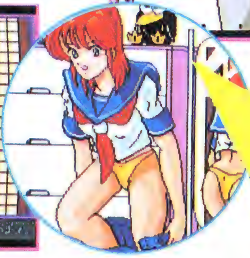
PC-8801mkIISRシリーズ	5D	4000円
FM77AVシリーズ	3.5D	
X1 turboシリーズ	5D	
X68000シリーズ	5HD	
MSX2	3.5DD	

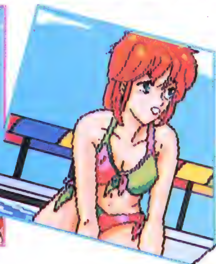
■発売元／全流通
■発売中

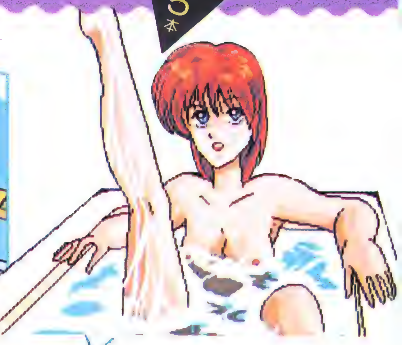
モニタープレゼント 5本

わたし、アイドルやってる女子高生で～す。今日も学校が終わったらテレビ出演が控えてるの。でも、わたしが結婚してることとみんなには秘密♡









上で紹介した『セーラー服いけな～い～』と同じように これも絵日記風ソフトになっている。主人公は"アイドルで女子高生で主婦"という、ドラマに出てきそうな女のコだよ。

このソフト、高校生ママさんアイドルの1日を絵日記風に紹介していきます。ゲームというより、絵を見て楽しむ環境ソフト的なもの。ま、ゲームに疲れたときなんかにリラックスして見たいソフトネ。

NEW SOFT

500円玉をこよなく愛する少女のAVG
サッちゃんの大冒険 MAX SERIES②

モニタープレゼント5本

PC-9801シリーズ(旧98は不可)	5HD	5800円
PC-8801mkIISRシリーズ	5D	

■発売元／アグミックス　■発売中

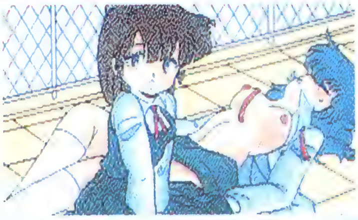
※このソフトは通信販売のみです。

主人公の千島幸（サッちゃん）は、500円玉に異状なくらい関心を持つ女のコ。500円玉を手に入れるためなら（宿題以外の）どんなことでもしちゃうという変わった趣味の持ち主。現在、6553枚集めたというウワサ。とっても珍しい500円玉があるという情報をキャッチしたサッちゃんは、それを手に入れるべく動き出したのだった。

と、まあ、ちょっと変わり者のサッちゃんになって学校を舞台に500円玉を探そう。さっきも書いたように500円玉のためなら女のコと××だってしちゃうわけ。グラフィックも美少女マンガ界で人気の緑沢みゆき先生の原画をそのまま取り込んだものなので、その点の心配はいらない。きちんとしたストーリーも楽しめるお買得ソフトね。

○主人公サッちゃんの親友の奈美ちゃん。特技がハリセンという変なコ。メガネがお似合い♡

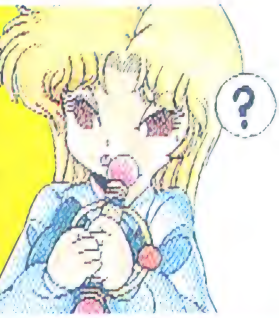
○廊下で出会った麻貴は、ノートをなくして困ってたようだ。小麦色の肌がまぶしいネ



○屋上で縁（ゆかり）に500円玉についての貴重な情報を得ることができた。彼女も美少女♡

このソフトを買いたい人は

下記まで往復ハガキか電話で申し込んでください。
〒160 東京都新宿区坂町28番地
新倉ビル501 アグミックス
☎03(358)4862



NEW SOFT

男性諸君、女のコのチェックは厳しいんよ〜
美少女はチェックがお好き

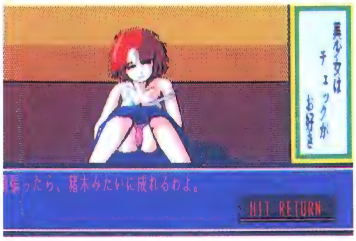
モニタープレゼント2本

PC-9801シリーズ	5HD	5800円
PC-8801シリーズ	5D	
X1 turbo	5D	

■発売元／パスカルII　■発売中

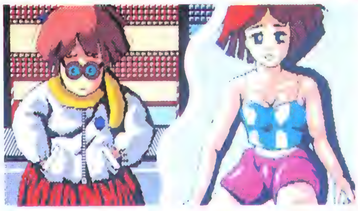
ちょっと前に“○○チェック”なんてのが流行ったよね。それとか、よく雑誌なんかで“あなたの○○度チェック”とかいって、あらかじめ設定されている質問にYes, Noで答えていくってやつとか。それをパソコンでやっちゃおうってのがこのソフトなんだ。

プレイヤーに鋭いチェックをいれてくるのは甲乙つけがたい8人の美少女たち。セクシー度チェックや根暗度チェックなど女のコ別にいろいろ出題されるのでYes, Noで答えていこう。彼女たちの気に入るように答えていけば（ようするに彼女に気に入られれば）ドンドン脱いでもらえちゃう。女心がしっかりわかっている人なら、ビシバシ女のコの絵が見れるかもネ♡



○ハーイ♡2年C組の久美子で〜す。わたしはパワフル度チェックをしてるのよ。ウフフ♡

○16歳の彼女はあなたの後輩です。カワイイ顔してセクシー度チェックとは、いやはや大胆!!



○なんとなんと、この2人は同一人物なのです。ビックリ

○7月で18歳になるいずみちゃん。肩がイロッポイ♡

特集

アニメ出身のカワイイ美少女ゲームチェック

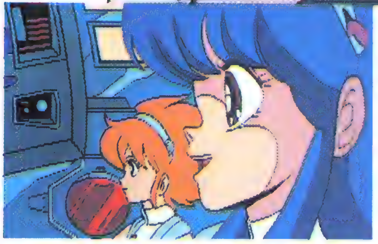
美少女ゲームの歴史をひもといて見ると、テレビ、映画、ビデオなど、アニメ出身のソフトがとっても多い。それならば、今回はアニメもの特集をやっちゃおうってことに決定。おなじみのキャラが勢揃いで、画面ならぬ誌面狭しと大暴れなのだ〜!!

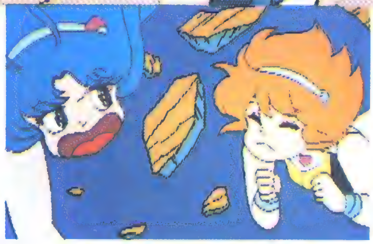
めぞん一刻
マイクロキャビン

➡誰がなんといおうと、やっぱり"めぞん"。やきもち焼きで、早とちりで、涙もろくて……。そんな響子さんこそ僕らの理想なんだ

くりぃむレモン
ジャスト

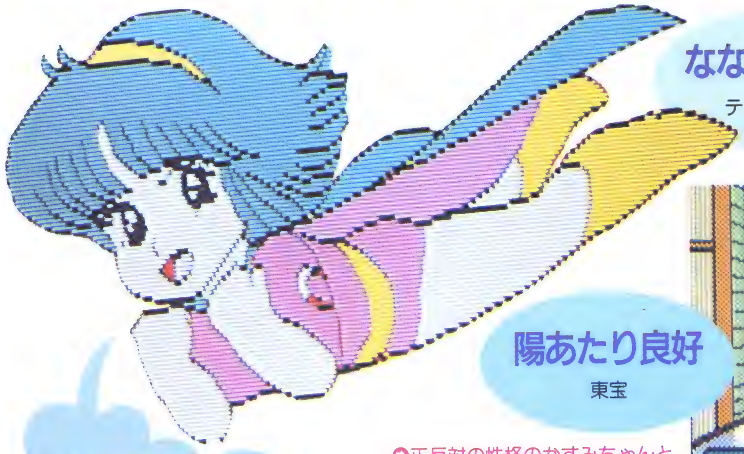
➡SF仕立ての『スタートラップ』をAVG化したもの。主役は、ランとカナタの2人。アニメもいいけどパソコン版もかわいい♡





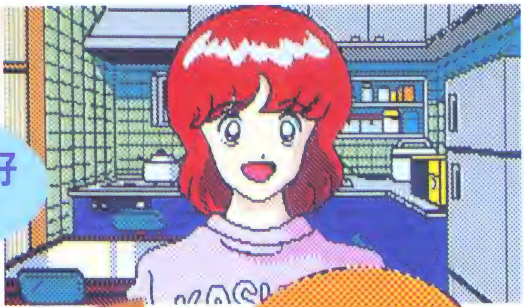
うる星やつら
マイクロキャビン

➡忘れちゃならないのがこのゲームね。ラム、しのぶ、了子、ラン……などなど、このほかにも個性的でカワイイコがいっぱい、いっぱい♡



ななこSOS
テクノポリスソフト

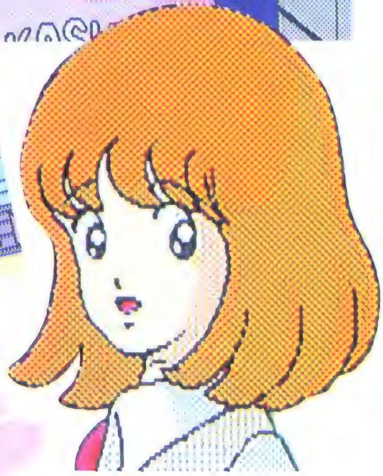
●カワユさでは、ななこも負けてないぞ。このゲームのために、ななこ語だって覚えちゃう。てわけで、またまた、ななこいきま〜す



陽あたり良好
東宝

今月もいきま〜す♡

●正反対の性格のかすみちゃんと圭子ちゃん。どっちが好みかはキミ次第だけど、2人ともいい♡ ゲームもアニメに負けないイイ出来。おばさんも美人



ルパン三世・カリオストロの城
東宝

やさしくしかって♡

●やっぱりクラリスはイイネ〜。デジタイズされた絵もなかなかだけど、アニメの動くクラリスのほうが数倍カワイイ♡

タッチ
東宝

●当時、全国に南ちゃんブームを巻き起こしたっけ。新体操もピッタリネ♡

●あたたたたた……!! ユリアのピンチ。さあ、ケンシロウどうする!? 劇画タッチの美少女も、たまにはいいでしょう

北斗の拳
エニックス

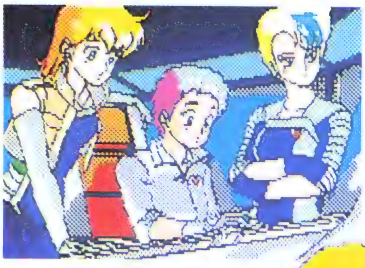
SOFT GAL TOP 10

リリアが頭ひとつリード

順位	名　前	ソフト名	発売元
1	リリア	イースII	日本ファルコム
2	音無響子	めぞん一刻	マイクロキャビン
3	ミリカ	ザース	エニックス
4	柳沢　梢	天使たちの午後II・美奈子	ジャスト
5	エミ	悪女伝説II	ドット企画
6	エリーヌ	ジーザス	エニックス
7	北岡麗奈	麗奈	フェアリーテール
8	森本桃子	ウイングマン・シリーズ	エニックス
9	よしかわあいこ	アップルクラブ1	フェアリーテール
10	アイシャ	ウィル	スクウェア

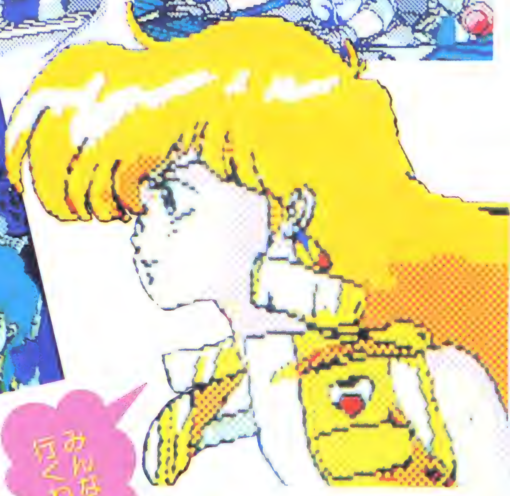
★6月15日現在

さあ、いよいよ美少女トップ10が始まったぞ。今回は、7月号発売から1週間分のハガキの集計だけど『イースII』のリリアが頭ひとつ抜き出た状況だ。そこでキミも、ハガキに①好きな女のコキャラ名と選んだ理由②使ってるパソコンの機種③住所・氏名・年齢を書いて、〒105東京都港区新橋4―10―7 TIM テクノポリス編集部「美少女トップ10」係まで送ろう。フェアリーテールさんのご厚意により、P.49で使ったグラフィックデータディスク(PC-88版)をプレゼントします。



○今年中にはRPGも発売されるってウワサの『ガルフォース』。女のコは総勢7人。みんなそれぞれイイけど、やっぱキャティが最高♡

ガルフォース
～創世の序曲～
スキャップトラスト



超時空要塞
マクロス
～カウントダウン～
ボーステック

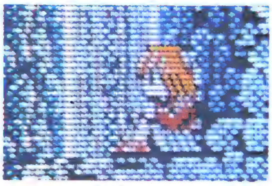
○"私の彼はパイロォ〰ット〰♪"でおなじみのミンメイ。ハンバーガーの好きな飯島真理ちゃんは元気でやってるでしょうか!?

ウイングマン
エニックス

○ウイングマンシリーズの1作目。アニメよりも、原作とパソコンゲームのほうが印象が強いんだよネ。女のコがいっぱい♡

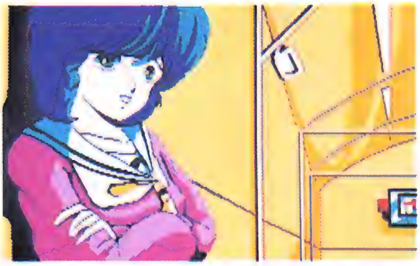
今月のミス美少女
ユキコちゃん
推定年齢17歳

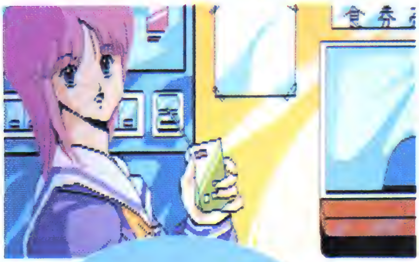
■アッシュ
クエイザーソフト



売れっ子アイドル♡ユキコちゃん

この号で紹介した全ソフトの中から選ばれる、今月のミス美少女は、『アッシュ』に登場する売れっ子歌手の"ユキコちゃん"に決定！　地震によって地下に閉じ込められてしまったのに、主人公をはげますため振りまで付けて歌ってくれる。「ドン・タッチ！　ドン・キッス！　My heart love………」。う～ん、かわいい♡　FCに入ろー！

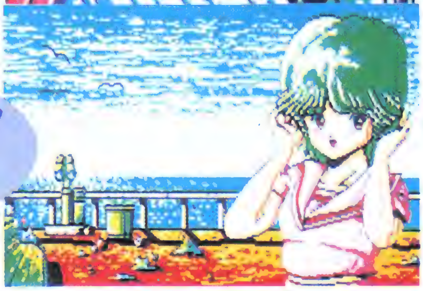




ウイングマン2
エニックス

○ウイングマン３部作の中でも、ボクは２作目がイチバン好き。アニメっぽいグラフィックで、女のコが生き生きしてて遊んで楽しいソフトだね

○いままでとはグラフィックのイメージが変わった３作目。最初はとまどったけど、妙にリアルでヨイのだ



ウイングマン Special
エニックス

○彼女はレスフィーナ。口が聞けない女のコなんだ。でもネ、その表情を見てるだけで、ボクは何を言いたいかがわかるんだ

アリオン
アスキー

扉を開けて
キティ

○原作は、おなじみ新井素子。主人公のネコちゃんもかわいくてヨイ。誰に電話してるのかな

まだまだあるけど最後にひとこと

“アニメ美少女特集”どうだったかな？　ほんとーは、まだまだ紹介したかったソフトが山のように鬼のようにあるんだけど、ページ数の都合もあり、とりあえずおひらきです。こう見てくると、やっぱりアニメのパワーってのはスゴイなあ、と実感。これからも、たくさんのアニメ出身のソフトが出てくることでしょう。今から楽しみだネ。ってなわけで、来月もおもしろい企画を検討中。ではでは、またお会いしましょう。ほんじゃっ!!

Be-shōjo Club

おーい、どうしちゃったんだよーつっ!! お便りが少なすぎるぞい。ドカーンとくると思ってたカラーイラストもまだまだだ。んなわけで今月は“SOFT GAL TOP 10”に寄せられたハガキから、投票した女のコへの熱き想いを紹介していくことにしよう

●リリア（イースII）
「なんてったって、あの笑顔が最高〜だね!! 振り向くアニメーションも大好き」「いじらしくって」「病気で先が長くないなんて美少女にありがち。２頭身リリアもよい」

●音無響子（めぞん一刻）
「泣いたり笑ったり思いつめたり……現実の女性に近いから」「好きなんやからしょーがあらへん」

●森本桃子（ウイングマン）
「そばかすがよく似合ってるから♡」

●よしかわあいこ（アップルクラブ1）
「メガネの似合うコって大好き♡」

『Be-Shojo Club』では、ディスプレイの中の美少女たちに関する熱〜いお便りをお待ちしてます。ゲーム中のエピソードや彼女たちへの手紙、美少女ソフトへの提案などなど、とくにイラストはカラーが使えるので腕の見せどころだぞっ!!　あて先は〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM テクノポリス編集部「Be-Shojo Club」係。掲載された方には記念品を差し上げます。

カラーでイラストが載るのはここだけ。力作求む!!

日本、いや世界初の本格的にH(エッチ)なアクションロールプレイングゲーム!!

その名も

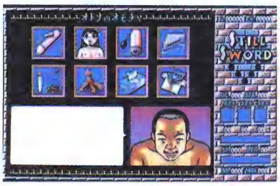
スティル・ソード for Adult(アダルト)

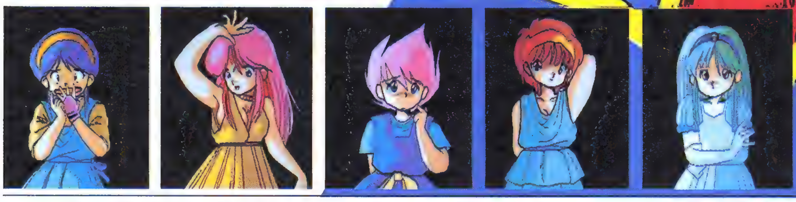
●あのスティル・ソードが本格的なアダルトゲームになって戻って来た！

キャラクター、MUSIC、お姫さま、全てをNewにして新登場。内容はスティル・ソードをもっとコミカルに、そして少し優しく、誰にでも最後まで進めるように作りました。今回は、な、なんと主人公は女の子！　そしてこの女の子もやられてしまうと、脱いでしまうのです。（各お城でそれぞれ脱ぎ方が違います！）また三つ首ドラゴンに変わって、今度の大ボスはインコーマというとびきりの美女です。そして、おまたせの５人のお姫様を救い出すと、・・・・・もうおわかりいただけましたね？　そう、ムフフもののグラフィックとふんだんに使われた、アニメーションを惜しげもなく見せてくれます。アイテムショップも見てビックリ!!笑ってやってください。抱腹絶倒のギャグを満載！　そして、な、な、なんと３枚組で定価4,800円というお値段。手抜きは一切しておりません。オープニング、エンディングも凝りました。これはもう絶対に買うしかない!!

7月8日、H(エッチ)にH(エッチ)に緊急発売！

スティル・ソード for Adult
PC8801SR以降対応　3枚組。
定価4,800円





通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合　商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。

●郵便振替の場合　郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

販売・企画・制作

フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービル地下B室

株式会社ジャスト
JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7

アップル・クラブ1本体にはこの3人の女の子がついています。

脱ぐか！脱がせるか!!

禁じられた遊びシリーズ

アップル・クラブ・ワン
Apple・club 1

ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君！たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうかな？アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンポンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンポンにしてしまっても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』（各定価1,500円）の女の子達があなたの挑戦を待っています。

好評発売中//PC8801SR〜定価3,800円

『禁じられた遊び』シリーズ別売りデータ集（別売データ集だけでは作動しません。）

#1 セーラー服編 定価1,500円

#2 秘密の花園編 定価1,500円

#3 日本の夏、ゆかた着物編 定価1,500円

#4 隣のお姉さん編 定価1,500円

#5 お嬢さまと一緒編 定価1,500円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- ●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- ●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール Fairytale
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834

美少女ソフト新作先取り!!

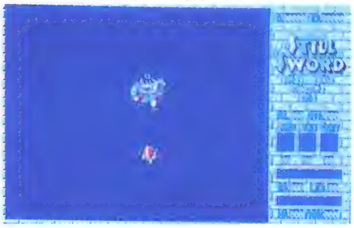
レモンflash

次から次へと出てくる美少女ソフトの情報を、ひと足早くみんなにお知らせしちゃうこのコーナー。今月は、とりあえず3本。画面写真はすべて開発中のものだけど、いろいろ参考になると思うよ。

スティル・ソード for アダルト

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	4800円

■発売元/フェアリーテール
■発売予定/7月8日

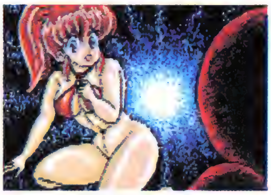


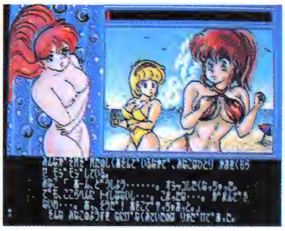
「フォルファラール」は5つの国からなる世界。その平和な地に舞い降りた悪魔“インコーマ”は、手下の怪物どもを操り、フォルファラール制圧に乗り出した。やがて各国のお姫様は捕われ、世界はインコーマの手に落ちてしまう。そこでプレイヤーは、5人のお姫さまを救うべく、インコーマを倒しに出かけるっていうストーリーだ。あの『スティル・ソード』のパロディ版で、女のコが続々登場。敵も自分もドンドン脱いじゃうという楽しそうなソフトだ。

ドッキン美奈子先生

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	7800円
FM77AVシリーズ	3.5D	

■発売元/テクトハウス
■発売予定/7月下旬



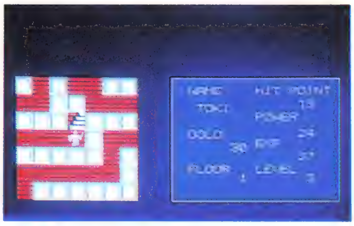


わたなべわたる氏のファンの方へ朗報。あの人気マンガ『ドッキン美奈子先生』がアドベンチャーゲームになって登場するぞ。わたなべ氏のマンガってことから、かなりエッチなシーンもたくさんあるとか。ストーリーは、行方不明になった美奈子先生を捜すため、健太があちこち回り情報を集めていくというもの。原作を読んだ人はもちろん、読まない人でも十分に楽しめるぞ。

ザ タワー オブ ドラゴン

PC-8801mkIISRシリーズ	5D	6800円

■発売元/ドット企画
■発売中



プレイヤーは戦士となり、数々の難関をくぐり抜けお姫さまを助けるのが目的。迷宮にはいろんなタイプのモンスターがいるのでビシバシ倒してEXPを上げていこう。また、城の各階にはマジカルボードがあるので、それも集めていかなくてはならない。女のコのグラフィックは、デジタイズしたものなのでキレイ。お姫さまを助けたあとも、いろいろ楽しいことがあるぞ。

今月のプレゼント テレカ、ポスターとステッカーを35名に!

今月も、各ソフトハウスさんのご厚意により、たくさんのプレゼントが集まったぞ。それも35名にドカーンとあげちゃう。下の応募方法をよく読んでハガキを送ってくださーい。

①『東京女子高制服を脱いだ図鑑』テレホンカードとポスターをセットで10名に/ 提供/NEW SYSTEM HOUSE OH/
②『MAX SERIES②・サッちゃんの大冒険』ステッカーを10名に/ 提供/アグミックス
③パスカルIIオリジナルディスクシールを15名に/ 提供/パスカルII

ほしいな〜と思った人は、ハガキに住所、氏名、年齢、ほしい物の番号を書いて、〒105 東京都港区新橋4—10—7 TIM テクノポリス編集部「美少女プレゼント」係まで、ご応募ください。締切は、8月8日(必着)。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

ファンタジーⅢ

ニカデモスの怒り

今月のおすすめ
ロールプレイング

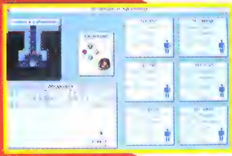
PC-9801シリーズ	3.5・5DD、3.5・5HD	9800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D	
PC-88VAシリーズ	5HD	
X1シリーズ	5D	
X1 turboシリーズ	5D	
FM77AVシリーズ	3.5D	

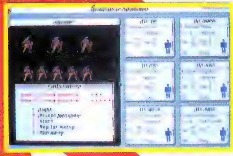
■発売元／スタークラフト　■発売中

全ダンジョンの攻略ガイド

全国の『ファンタジーⅢ』ファンのみなさん、元気に冒険してるかな？　まだ、4つ目のダンジョンだって？　ふむふむ、そうだよな。完結編とあって、一筋縄じゃいかないシナリオだもんね。ムズいったらありゃしない。よーし、ダンジョンのマップを（最後の1個を除いて）全部載っけちゃえ！　でも、答えは教えないかんね。

善となるか悪となるか……
いま、決断のときがきた！





最後の最後で、いつも逃げられていたニカデモスと、決着をつけるときがきた……。おまたせ、『ファンタジー』シリーズ完結編である。

このシリーズは、マップがあまり広くない。フィールドは50×75、ダンジョンは32×26で10個ほどだ。狭いからといって、中身が薄いわけじゃあないぞ。プレイする側としては、ちょうどいい広さだし、内容だってピチピチに詰まっているのだ。マップが狭い＝つまらないなんていう考え方をするヤツは、『ファンタジー』をプレイする資格はない！

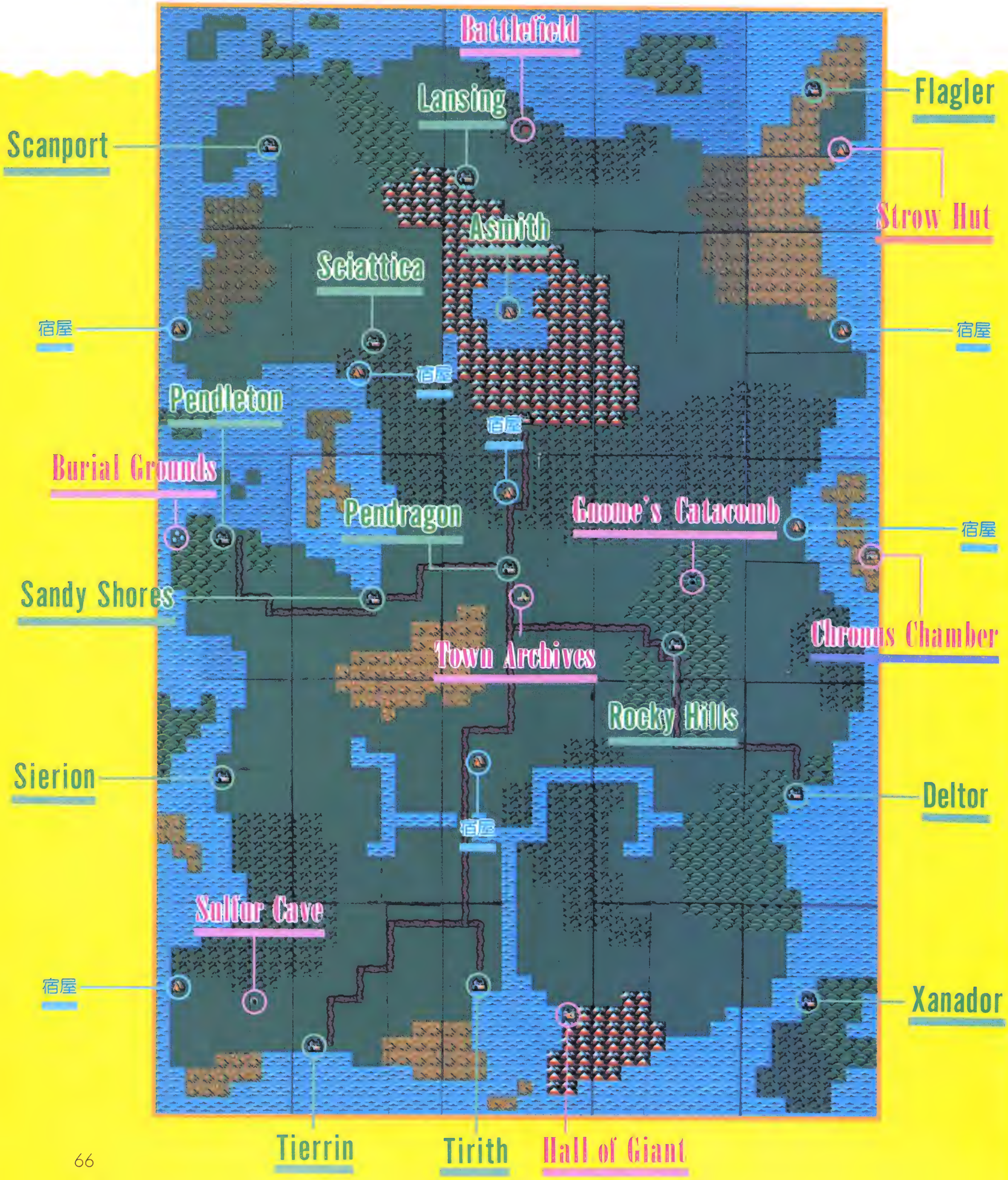
そんなわけで、このゲーム内容がメチャ濃い。油断するとすぐに全滅しちゃうし、なかなか得点も上がらない。こんなにおもしろいのに、ちょっとしたことで行き詰まって、投げ出してしまってはもったいない。この特集を読んで自分なりに研究してほしい。

シリーズ最後ということもあって、マルチエンディング（といっても2つ）になっている。自分は本当に正義のために戦っているのだろうか。ニカデモスを前にして、キミはどう答えるか……。いま、最後の決断がせまっている！

The Isle of Scandor

まずは、フィールド全体マップを見てみよう。スタート地点はマップのほぼ中央に位置するPendragonの町だ。町はスキャンドル島に14個、別世界に3個ある。冒険のメインとなるダンジョンはスキャンドル島に8個、別世界に3個だ。宿屋は、そうめったに利用することはないと思うが、とりあえず7個ある。

移動時はテレポーテーションの魔法を使うと、とってもラクだ。そのときは、このマップで移動先を調べよう。

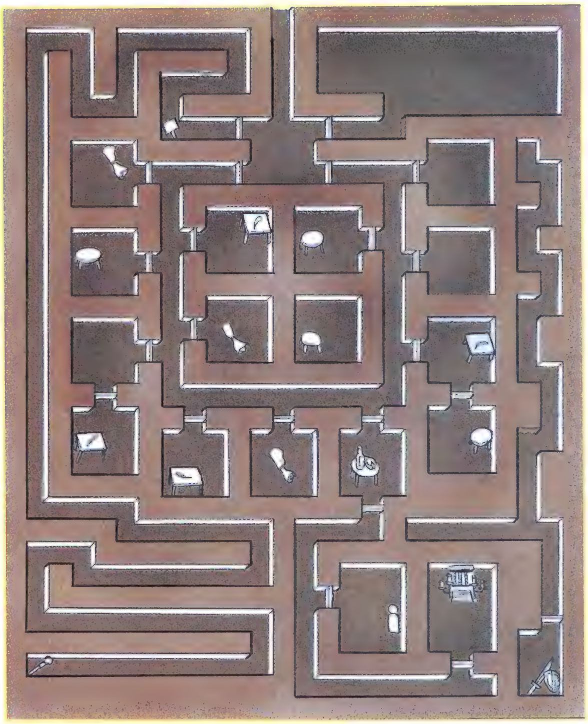


Town Archives

さて、最初のダンジョンでの目的は、賢者フィルモンに会うことと、ニカデモスのワンドを手に入れることだ。賢者フィルモンは、パーティの行き先を指南してくれる。なんかあったら会いに来よう。

ニカデモスのワンドは、Netherworldに行くとき必要となる「奥は危険」という標識の一番奥にある。ここに限ってモンスターはかなり強いので注意。

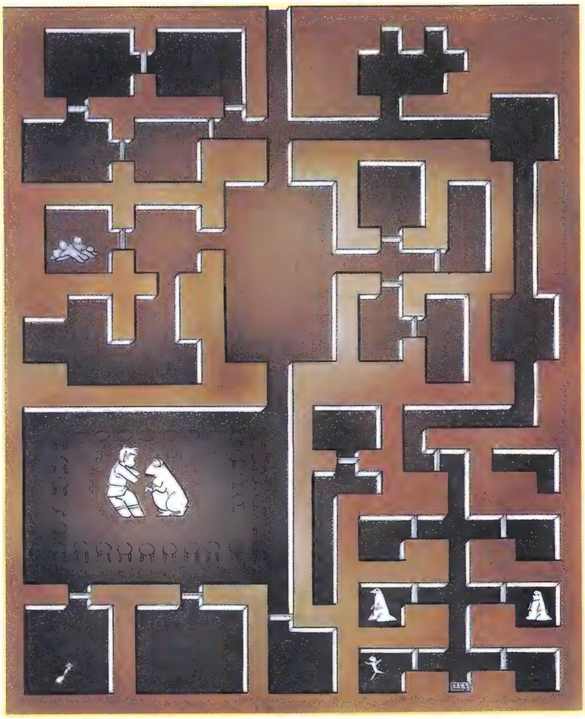
○この人が賢者フィルモンだ。「ファンタジー」ファンの人なら、もうおなじみだね



Encount!

ここにいるモンスターは、はっきりいってザコばっかり。レベル3～4になれば、全滅になることはない。標識の立っている奥は、レベル5～6ぐらいになってからにしよう。

Hall of Giant



キルモアが囚われている巨人の宮殿だ。ここは、初めて入るときは、罠に引っ掛かって独房に閉じ込められてしまう。扉はカギがかかっていて、一見外に出られないようにみえるが、ちゃんと隠し通路があるのでご安心を。

左下の奥の部屋は入ろうと思っても、押し戻されてしまう。これは、だいぶ先に進んでから入れるようになるので、それほど気にしなくていい。

○ここは闘技場だ。戦おうとすると、マジックポイントを0にされてしまう

Encount!

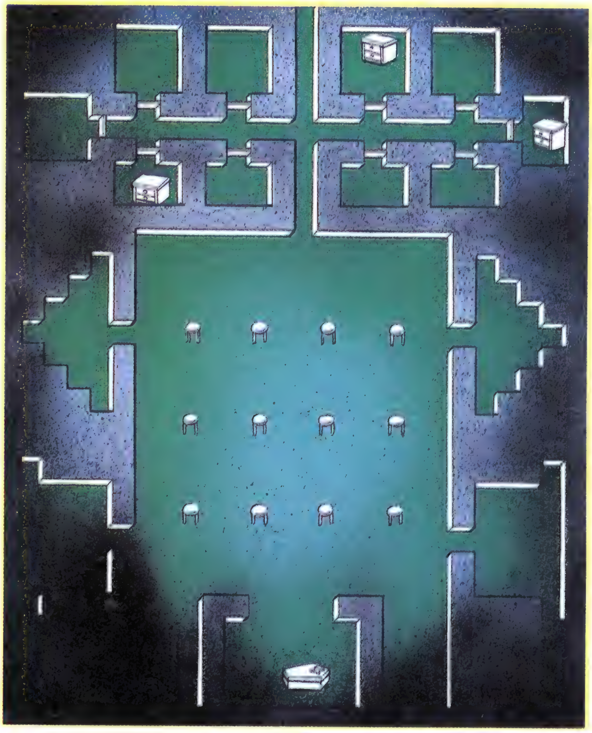
巨人の神殿というだけあって、ジャイアント系のモンスターが多い。特に注意すべき相手はCloud Giantだ。魔法をくらったら、一発で全滅してしまうぞ。

Burial Grounds

マップも単純、モンスターも中ぐらいの強さ。イベントのあるダンジョンでは、一番簡単かも知れない。『ファンタジー』『II』をプレイした人なら、涙を流してしまいそうなところとも言える。

中央の広場は大教会だ。『ファンタジー』シリーズお馴染みのキャラがいっぱい葬儀に参列している。ここはプレイしてからのお楽しみ。

⭘葬儀の最前列に、われらがパーティの席が用意されている。ここに座ると……



Encount!

ここは、ドワーフ系のモンスターが多い。中央の大教会に出てしまえば、モンスターは全然出てこないので、比較的ラクなダンジョンといえよう。

Death Fly

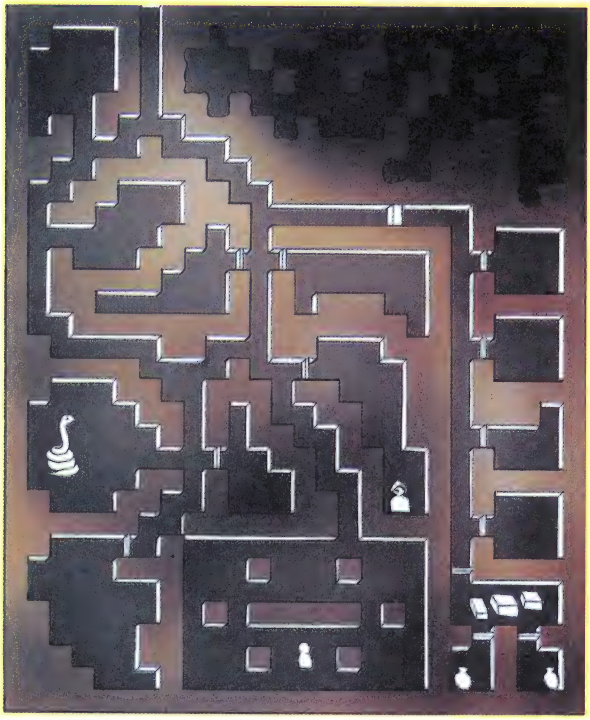
Zombie

Dwarf

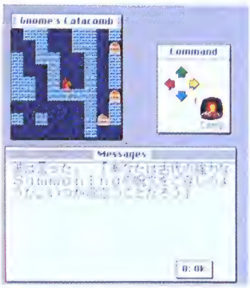
Undead Dwarf

Dwarf Lord

Gnome's Catacomb



前半の難所、ノームの地下墓地だ。魔法使いに会ってある魔法をさずかることができればOK。これは比較的ラク。それよりもムズいのは「ノームの弓」をノームからもらうことだ。「ヘビから、力を使わずに卵を奪い取れたら、弓をやろう」と言われるものの、どうしたらいいのやら……。失敗すると、「香りが悪い」といわれるのが最大のヒント。臭いがするものといえば……。



⭘ここに魔法使いがいる。攻撃をしかけずに、素直にお話すると、ある魔法を教えてくれる

Encount!

DrarK Gnomeは、それほど強くはないが、Dark Dwarfの強いのなんのって。5人の団体さんで出てきたら、まずはお手上げ。さっさと逃げましょう。

Dark Dwarf

Dark Gnome

Giant Wasp

Gremlin

Gnome Lord

Chronus Chamber

このダンジョンは『ファンタジーIII』のキーワード的な存在。まずは、屋敷の主人クロノスに会ってお話をしよう。それが済んだところで、「光のプレーン」(別世界)への行き方をさぐる。次元装置の場所はすぐにわかると思うが、操作法がわからない。屋敷の奥のほうにいけば操作法がわかるが扉が多すぎて、たどり着けないことが多い。くじけずに何度でもチャレンジすべし!

1回でも会話をかわすと、すぐに眠っちゃうクロノス。二度と起きない

Encount!

PriestとAsp、Small DragonとViper Mothといった組み合わせで出てくることが多い。Aspは「ヘビじゃねーか」とタカをくくってはいけない。Small Dragonより強い。

Priest　Asp　Small Dragon　Viper Moth　Valley Giant

Sulfur Cave

クロノスの屋敷でちょっと行き詰まったら、息抜きにこのダンジョンへよってみよう。

ここは、謎解きやトラップのたぐいがいっさいない。ダンジョンを出ても、(地形を) セーブされることもない。たんなる経験値稼ぎとアイテム稼ぎのダンジョンなのだ。まあ、あまり無理をせず、適当なところで引き上げましょう。奥にいっても、それほどいいアイテムはない(と思った)。

ダンジョンに入るやいなや、ベビードラゴンが現れた。ドラゴン系の敵は、火を吐く前にやっつけないと、あとがつらいぞ

ドラゴンの財産は、はっきりいっておいしい。身につけてもよし、売ってもよしと、わりと高価なものばかりだ

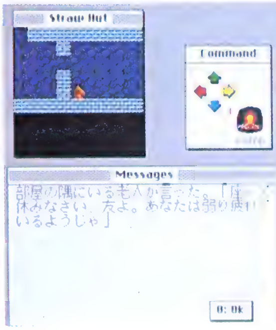
Encount!

はっきり言ってドラゴンだらけのダンジョンだ。DragonとDragon Kingは、かなり強いけど、1～3匹程度でしか出てこない。むしろ、Small Dragonの6匹のほうが、全滅しちゃうことが多い。

Baby Dragon　Small Dragon　Dragon　Dragon King

Straw Hut

グラフィックが、どう見ても宿屋なので、つい見落としがちなのがココだ。場所的にはFlaglerの町のすぐ下に位置する。中に入ると小さい部屋が3つあり、その一番奥に、一見やさしそうなおじさんがいる。パラメータが上がるスープを2杯飲ませてくれる。毒はないので、せっかくだから飲んでしまおう。

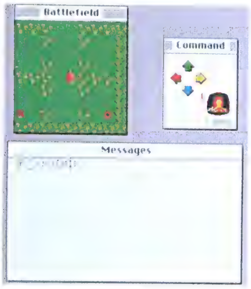


「まあ、座れ」ととってもやさしいおじさん。こんなところで何をしているのかなと思えば……

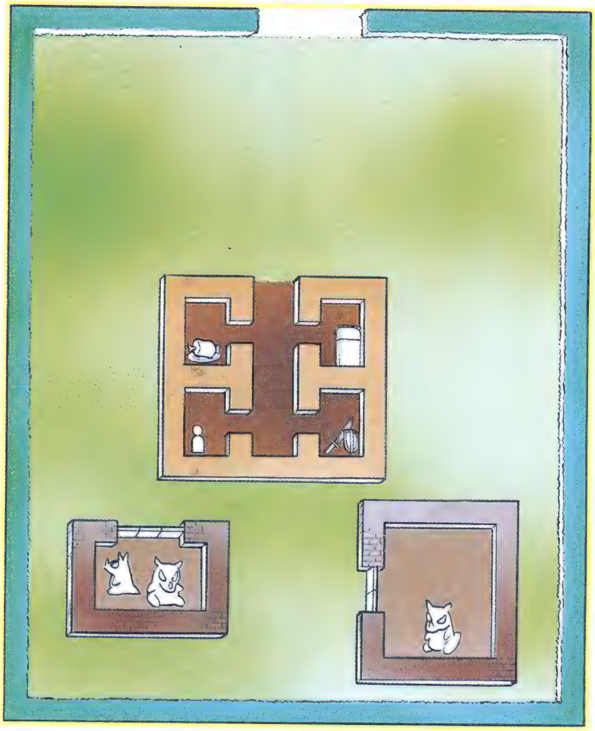
Battlefield

モンスター軍団と、ウッド卿の部隊が戦っている最前線。さすがに強いモンスターばかりだが、レベル12~13ぐらいのときは、レベルアップにちょうどいい相手。

ここでの目的はウッド卿に会うことだ。ニカデモスとの最後の決戦にそなえて、打ち合わせというわけ。テントの下にあるモンスターの収容所は、ただモンスターが出てくるだけだが、気が向いたら入ってみよう。



○ここはテントの中。たどり着くまでに、どれほどの犠牲をはらったことか……

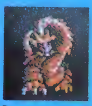


Encount!

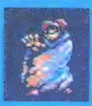
どいつもこいつも、超A級のモンスターばかりだ。Fire Flash4やMind Blast 4とか、攻撃系の唱文をビシバシ使っていこう。後半、経験値をためるにはいいかもよ。

High Devil

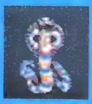
Over Lord



Dragon King

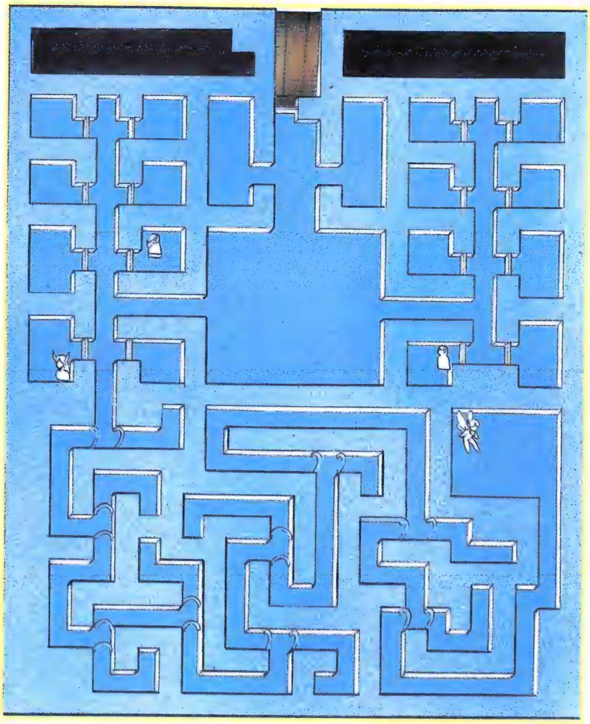


Cloud Giant



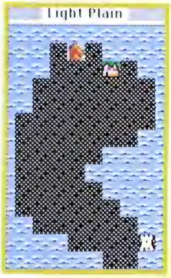
King Cobra

Castle of Light



このダンジョンに入るには、Light keyが必要だ。まだ、持っていなければ、よく探そう。あそこのダンジョンで壁が光っていたでしょ!?

奥の部屋にいるLight Fairyに会い、「闇のプレーン」への行き方をきけば、もうこのダンジョンには用はないぞ。さっさと出て、次のダンジョンに向かおう。



Light Plainのマップ

○賢者フィルモンの言っていた言葉を思いだそう。光の城では何に注意をすればいいのかな?

○この"逆の道"という言い方がクセ者だ。いったいどういうことなんだろうか

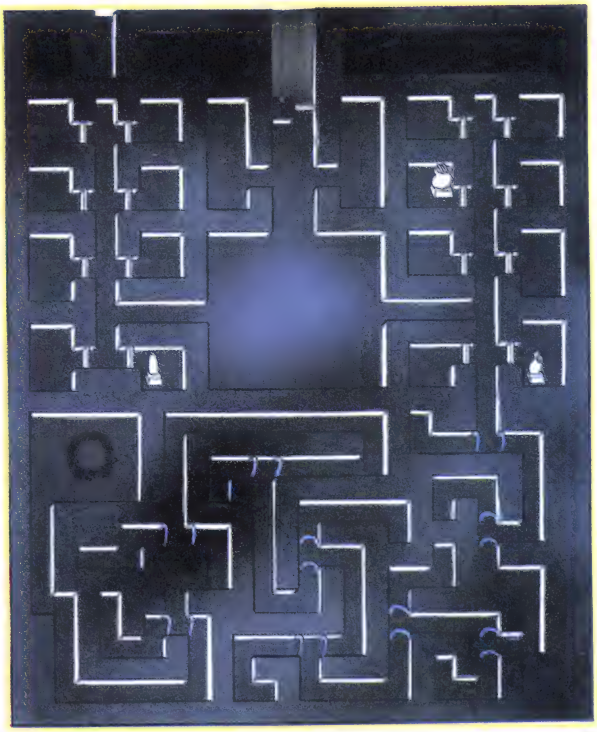
Castle of Dark

まず、ここまで来るのが問題だ。「光のプレーンと逆の道をたどりなさい」の意味がわからない人が多いだろう。「逆」とは、どういうことか、光のプレーンへは、どうやって行ったか……この辺りをよく考えてみよう。

マップは光の城と同じなので、迷うこともないでしょう。

◀取ってもいいし、残してもいい。その下に何か文字が書いてあるので、メモの用意をしよう

Dark Plain のマップ



Encount!

普通のダンジョンとくらべて、モンスターの出現率が低い(?)。Battlefieldよりも、モンスターレベルは低く感じた。

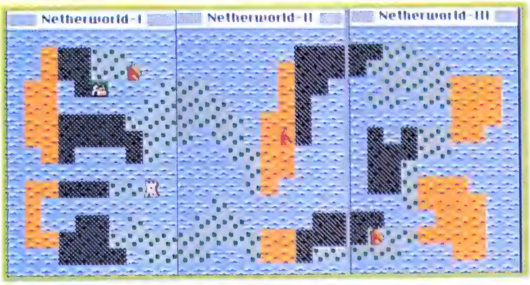
Netherworld

いよいよラストのダンジョン、ニカデモスの要塞があるNetherworldだ。まずDeathの町から要塞まで行くのに、かなりのダメージを負うことを覚悟しよう。Healpotをたくさん持っていくことをおススメする。

ダンジョンの中央でニカデモスがキミを待っている。さあ、魔法と矢で集中攻撃だ!

▶さあ、いよいよニカデモスの要塞だ。このダンジョンのほぼ中央で、ニカデモスがキミたちを待っているぞ・・・・・・

Netherworld のマップ



Encount!

最後のダンジョンだけあって、防御力、攻撃力ともにケタ違いのモンスターたちばかりだ。Sludgeなんて、見るからに硬そう。Leopardもあまく見るな

ファンタジーIII マグカッププレゼント!!

スタークラストのご厚意により、ファンタジーIII・マグカップを抽選で5名様にプレゼント! あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM テクノポリス編集部『マグカップ』係まで。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

特集 ゾロゾロ出てきた 新グラフィック・ツールでためし描き

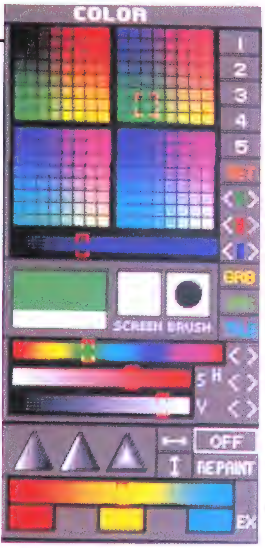
マジックペイントVA
Actor（アクター）
LALF（ラルフ）

これから暑くなるという矢先、なぜかしらグラフィック・ツールがゾロゾロと出てきた。時間をもて余すであろう夏休みは、パソコンに向かってゲームならぬ芸術に燃えようか？さて新グラフィック・ツールのでき映えは？

640×400ドットで10933色!? 低価格で高性能

マジックペイントVA

■機種／PC-88VAシリーズ　■発売元／日本ソフトバンク　■価格／1万4000円　■発売中



○カラーメニュー。このデザイン最高／カラー選択はメインチャート、HSVスケール、スイッチなどどれでもOK。下のグラデーション関係も充実している

65355色を誇るPC-88VAなので、今までにもいくつかの優秀なグラフィックツールはあった。そしてこの『マジックペイントVA』もそんな中の1本。しかしこのソフト、かなり割り切った考え方によって作られている。その一つがあえて65355色という色の多さを捨てて、640×400ドットの高解像度をとっている点。このモードだと256色しかないのだけれども、これを独自のタイリング手法によって10933色として扱っている。実際に使ってみても色の少なさ(!?)が気になるようなことはなかった。もう一つ割り切っているところが、高機能よりも操作性に重点を置いているところ。これまでにもこの手の本格的グラフィック・ツールを使ったことのある人ならば、迷うことなく使えるはずだ。マニュアルがなくてもほとんど問題はない。グラフィック・ツールに触るのは初めてという人でも、半日ぐらいで覚えられるだろう。操作はもちろんマウスでおこなう。

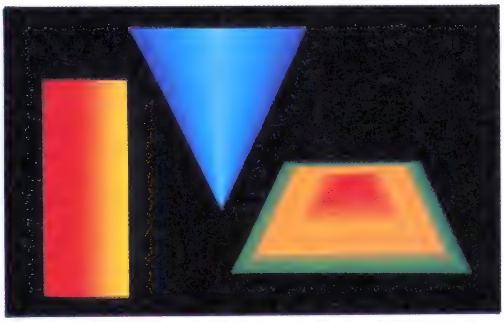
○初期画面。色使いがメカぽくって独特な雰囲気。タテ400ラインなので細かい字もクッキリ

抜群のグラデーション

前ページのカラーメニューを見ると、グラデーション関係に力を入れているのがよくわかる。

まず3つ並んだ円錘が目につくけれども、これはグラデーションのタイプを示している。左からパラレル、サイド、センターと呼び、それぞれグラデーションのかける方向、間隔が違っている。特におもしろいのがセンター！ 多角形を書いた後クリックしたところを中心に、広がるようにグラデーションがかかるのだ。

グラデーションの基本となる色は、一般的な2色にそのまた中間の色を指定するようになっている。その中間の色を左右に動かせるのが、とてもユニーク。



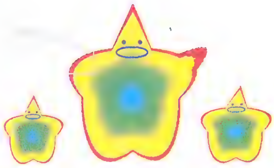
左からパラレル、サイド、センターの各グラデーションタイプ。3色のカラー設定と相まって、これは美しい！

1クラス上の機能

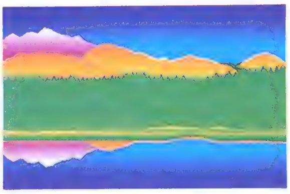
先ほど“高機能よりも操作性を”と書いたが、けっして機能的に低いわけではない。8ビット機用のグラフィック・ツールにありそうな機能のほとんどは持っているし、中には数万円ぐらいするソフトでないと入っていないようなものも持っている。

ペンやタイルパターンのエディットなどはもちろんOK。ライン関係でおもしろいのが、1～24ドットの間隔をあける、つまり破線を引くこともできるのだ。円でもブラシでも破線で描けてしまう。ペイントでは2線間ペイントがある。直線を2本引けば、自動的にこの間をペイントしてくれるのだが、2本の線は交わっててもイイので、これにグラデーションをかけるとそれだけで美しいリボンやチョウのような模様になってしまう。見ために効果バツグンなのが変形や回転機能。変形は長方形で囲んだ4スミを引っぱってセットすることによって、どのような形にもできてしまう。人間の顔を取り込んで、目だけ大きく飛び出させる、なんてデフォルメが簡単に行える。これはオモシロイ！ 回転は読んで字のごとくだが、90°単位ではなく、絵を囲んだ四角形のスミをマウスの矢印でつかみ、グルグルと回転するのだ。

ラインステップと楕円の組み合わせ。使い方によってはおもしろい表現ができそうだ



拡大縮小と変形。あるととても便利な機能。スキャナで取り込んだ顔を変形すると最高！



ソフトフォーカスを何回も重ねて、遠近感を表現。印象派っぽい絵でも描きたくなってしまう

あと効果的なのがソフトフォーカス。すでに描いてある絵にかけるだけで、色が混じり輪郭がボケて、ソフトな絵になる。

ちょっと一言

これだけのことができる『マジックペイントVA』だが、文句がないワケではない。とっても魅力あるグラデーション機能だけれども、多角形内ペイントと2線間ペイントだけでしかかけないのがおしい。ペンでも使えれば良かったのだが……。もうひとつ、円、楕円の描画がきわめて遅いのが気になる。ラインステップ機能のためだとは思うが、もう少し速くてもいいのでは？と思う。ついでにもうひとつ。文字入力機能があるにはあるのだが、テキスト文字しか入らず、またシャドウなどもかけられないのは残念。しかしこの価格を考えると立派なもので、これからCGをやろうとする人にはオススメのツールだ！

既製のグラフィックを使うアニメーション

Actor アクター

■機種／PC-8801シリーズ
■発売元／スタジオパンサー
■価格／1万2800円
■発売中

今やアドベンチャーゲームでは、目や口が動くアニメーション効果というのはあたりまえになってしまった。パソコンに描いた自作の女のコも、そんなふうに動かしてみたいと思っている人も多いはず。そこで登場したのが、この『Actor(アクター)』。

『Actor』はいわゆるグラフィック・ツールではなく、あくまでグラフィックの一部を動かすためのアニメーション・ツールとして作られている。だから、グラフィック・ツールとしてあたりまえの機能はまったくない。このコーナーで取り上げるのもちょっと変かもしれない。

ではどうやって原画を描くのか？ そう、他のグラフィック・ツールで描いて、そのデータディスクを読み、展開できるようになっているのだ。対応しているのは88用としてはおなじみのものばかり。もう一つの方法として、N-BASICモードにしてリセットすることもOKなのだ。

初期画面。タテに並んだアイコンをクリックすると、ヨコのアイコンが出てくる。新機軸!?

アクターは他のツールで作った絵や、ゲーム画面を使用する。今回の題材はコレ

パソコンアニメに挑戦

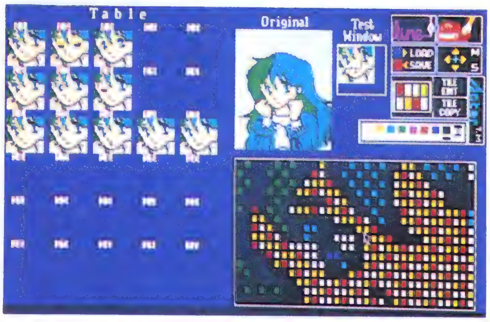
ではさっそく何か絵を読み込んで、アニメーションさせてみよう。元の絵は……と手元にあったのでテクノポリスソフトの『お嬢様くらぶ』の女のコを使うことにした。N-BASIC＋リセットという方法ならば、ゲーム画面でも取り込めるのだ(しかし,PC-8801シリーズでも、機種によってはできない)。これが背景画となる。

最初に行うのは、背景画のどの部分をアニメにするのかフレーム（わく）を決める。このフレームには3つのサイズがあって、サイズによっていっぺんにエディットできる数が制限される。

さて、このフレームの絵のことをセルと呼んで、セルエディットによってわずかずつ違う絵を作っていく。セルエディットは、ちょうどキャラクタパターンエディタのような雰囲気で、ドット単位に色を置いていく（ライン、ペイント、パターンもある）。

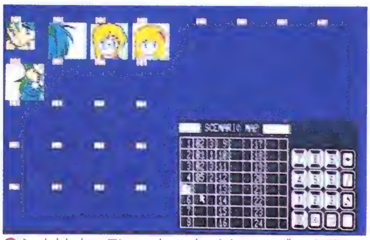
こうやってできたいくつものセルを、タイムシート（編集）によって、どういう順番で、どのセルを、どのぐらいの時間表示するかを決める。これは何回も繰り返してテストできるので、気に入るまでやり込める。

こうやってできたひとかたまりのフレームのいくつかを、タイムシートと同じような方法でフレームをつなげる。これをシナリオエディットという。これも何度もテストして、ひとつのアニメができる。

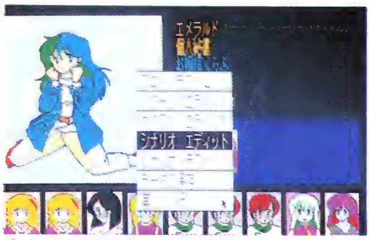


セルエディット。動かしたい部分を読み込み、それをキャラクタエディタと同じような感じでエディットしていく。ここは時間をかけて……

できあがった各セルをつなぎ合わせる。タイムシートにセルの番号と表示時間を入れていく



シナリオエディット。タイムテーブルと同じように、複数のセルテーブルをつなぎ合わせる



次になにをするかは、こんなふうにメニューで選ぶ。う～ん、動きをお見せできなくて残念

ちょっと一言

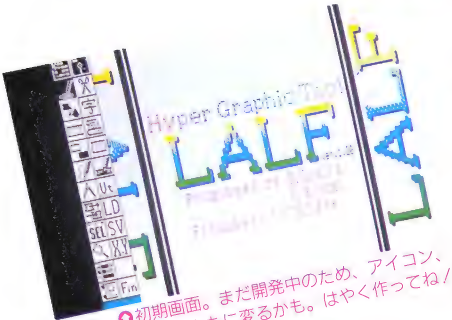
動きが見せられないのが残念だけれども、スピードも速く、うまくタイム設定をすればぎこちなさも感じられない。何度も何度もテストして、セルとタイム設定を調節すれば、かなりのものができそうだ。

しかし、フレームの大きさが3種類しかないのはおしい。枚数は少なくても大きく取りたい場合や、その逆のときもあるはずだ。ついでに長方形にもフレームが取れればいいのだが……。

これだけはどうにかしてほしいのが、データ圧縮の待ち時間に何かを表示してほしい、ということ。1分以上もおとさたがない！　と文句を書いてしまったが、初のアニメーションエディタとして高く評価したい。

“セル”機能が創造力を刺激する！
LALF ラルフ

■機種／PC-8801mkⅡSRシリーズ
■発売元／テクノポリスソフト
■価格／1万2800円（予価）
■7月発売予定



初期画面。まだ開発中のため、アイコン、タイトルともに変るかも。はやく作ってね！

先月号でちょこっとご紹介したLALF（ラルフ）ですが、メインの部分はほとんど完成していて、残すはスキャナ、プリンタなどの環境設定のためのユーティリティプログラムと、タイトル、アイコン部分の手直しといったところだけ。

さて、この『LALF』、機能は8ビット機用グラフィック・ツールとして充分なものを持っている。ちょっと考えても、ないものが思いつかない。もちろん16ビット機じゃないと苦しい、変形やソフトフォーカスなんてものはないけれど、あとは機能（特に後で述べるセル機能）どうしの組み合わせによって、ほとんど可能と言える。操作はマウス＋アイコンという一般的なもの（キーボードもOK）。操作性はけっして悪くはないのだが、慣れるまでには時間がかかりそう。機能が詰め込まれていることと、現在の状態がわかりにくいということが原因と言える。

新グラフィック・ツールでためし描き

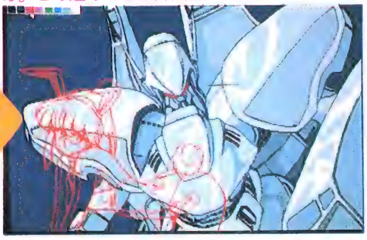
“セル”ってなんだろ？

これだけの機能があればいっぱしのグラフィック・ツールだが、LALFには特殊な機能“セル”というものがある。これがこのソフト最大の売り物。

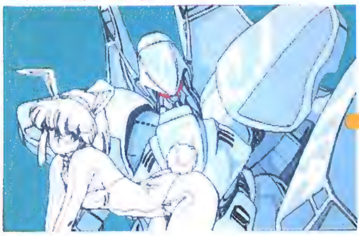
セルと言うとアニメーションを思い出すけれども、ちょっと違う。LALFにはいわゆる絵を描くメインのカラー画面があり、その他にもう一つ、モノクロのセル画面というものがあって、この２つの画面はお互いに干渉させることも、させないこともできる。セル画面に描いている絵のところしか描かれないように設定しておけば、カラー画面全体をペイントしても、そこにはセル画面と同じ絵しか出てこない。このセルとセーブ＆ロード（カラー画面、セル画面別々に行える）をうまく組み合わせると、切り抜き、重ね合わせ、一部分だけのペイントなどが実に簡単にできてしまうのだ。ためしに２つの絵の合成をやってみた。

●スキャナで取り込んだバニーちゃんのワク線。これはセル画面。すでにカラー画面には、モビルスーツらしきものが描かれている

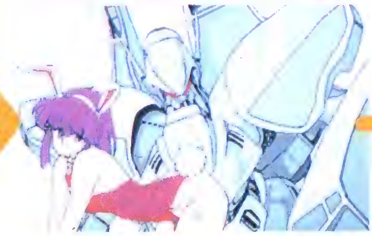
●カラー画面にセル画面を赤い色でPUT。赤にしたのはこの後のペイントをしやすくするため。この辺のことは計画的にやらないとダメ



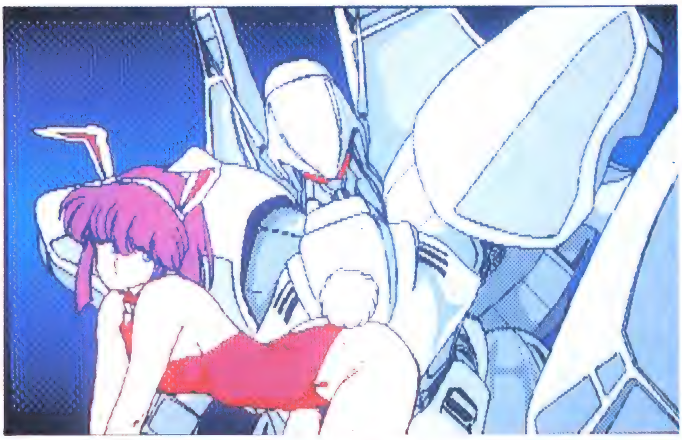
●赤いワク内を白でペイント。これまた後のペイントを考えてのこと。背景が水色に変ったのは単なる気まぐれ。そしてペイントする



●なんだかんだとペイント終了。影をつけるための境界線を消す。これはセルの線のみ塗ることができるように設定すればOK。実に簡単



●あっ、背景を忘れてた／なんてあわてることはない。セルへのGETと反転を使って、背景の部分にしか描けないようにすればいいのだ



●背景を黒と青のグラデーションで仕上げて完成。セルのおかげで背景以外のところは影響を受けていない。ところでこの絵、どうかな？　美女と野モビルスーツ!?

ちょっと一言

８ビット機のグラフィック・ツールとしては、かなりの線をいっていると思えるが、マニュアルを見なくても使いこなせる、というものでもないだろう。特にセル機能は使い方を間違えると、せっかくの絵をダメにすることもありえるのだ。逆にセル機能を使いこなせれば、思った以上の効果が得られることだろう。

これであと、拡大・縮小、変形なんてできれば言うことなしなのだが……。

以上、３本のグラフィック・ツール（うち１本はちょっと違うが）で描いてみての感想は、今やマウス＋アイコンはあたりまえということ。むかしの物と比べると操作性、スピードともに格段にアップしている。

今回紹介した３本は、どれも特長があり、好みに合えば買って損はないと思う。

どういうワケか３本とも88シリーズになってしまった。新グラフィック・ツールはきっと来月号でもやるに違いない……!?

ぬり絵コンテストのお知らせ

先月号でお知らせした“ぬり絵コンテスト”ですが、え〜来月号へ延期となってしまいました。楽しみに待っていた人、ごめんなさい！

本当は今月号で、原画を載せて、それをパソコンにツールやらスキャナやらで取り込んでもらうハズだったんですけど……。

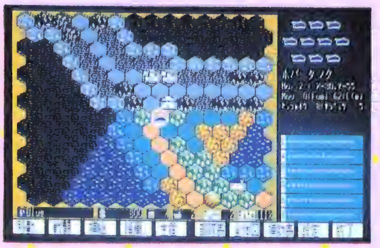
なぜ来月号になってしまったかと言うと、ま、いろいろありますが、はやい話がまだ原画を描く先生を口説き落とせないワケなんです。う〜ん、またもや来月号を待て！と。

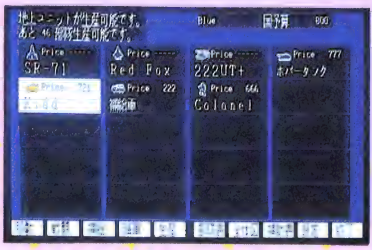
改造法苦楽部

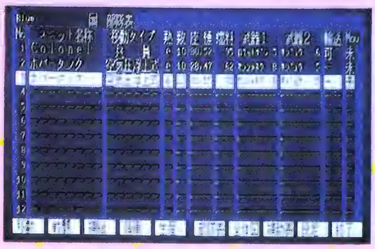
くわしくは92ページを見よ！

暑い、暑い、もう7月となれば夏まっさかりなんだよね。今月はちょっと機種が偏っちゃったけど、そのぶん内容が充実しているんだよ。例えばMSX版『イース』のエンディングを見たり、X1版『スーパー大戦略』で隠しユニットを出現させるなど……。というわけで今月も改造法苦楽部の始まり、始まり。

スーパー大戦略(システムソフト) for X1turbo　X1版にもあった隠しユニット!!


さっそく、ホバータンクを移動させてみた。移動距離が長いのでなかなか便利


これが生産できるユニットだ。ちょっと値段が高めだけど、そのぶん性能がいいのだ


これが我が軍の戦力。もう少し、ホバータンクとColonelを生産したいな

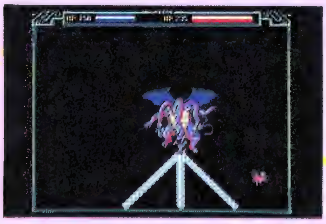
イース(日本ファルコム) for MSX2　いきなりエンディングを見ちゃおう

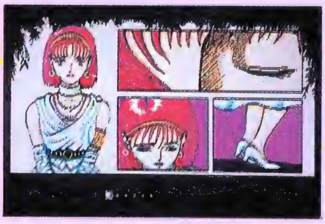
ほら、能力値は全て最高に。これならモンスターも怖くない

じゃ～ん！ハンマー以外はすべて所持しているのだ

このようにエンディングを見ることもラクにできるよ

スティル・ソード(フェアリーテール) for PC-8801mkⅡSR　パワーアップしてドラゴンを倒せ！


これが最後の敵、ドラゴンなのだ


ドラゴンをラクラク倒してエンディングへ

でも、やはりエンディングだけ見てもつまらないよ

THE プロ野球激突ペナントレース(コナミ) for MSX2　キミの激ペナに最強チームはいかが!?

ストラ～イク！186㎞の球も投げられるんだよ

ほら、攻撃すればか～るくホームランを打つことも

結局、この試合はコールドになってしまった

さあさ、みんな寄ってらっしゃい！

このページから始まる同人ソフトコーナーだよ！

はぁい♡　まずはお知らせから！　今月より“同人誌ソフト”のことをテクノポリスでは、“同人ソフト”と呼ぶことにしました。以後、ヨロシクね。さて、今月はコミケに向けて製作中のソフトの紹介もしちゃう。では、SOFT－FORUMで活躍中のみなみりょうこさんのイラストで、さっそくスタート！

平和な学園に何かが起きた!?

LIGHT-BLUE（ライト ブルー）

BY • ECE-software

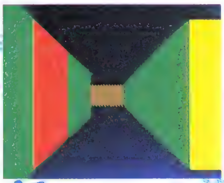
クイズソフト『LONG-NIGHT』、『DESERT-MOON』を制作したECE-softwareが趣向をこらしたAVGにチャレンジしたのだ。現在は、夏コミに出品するための同人ソフト作りに大忙しだそうです。楽しみだね！

薄暗くなった夕方の学校へ1人で忘れものを取りに行った経験ってあなたもあるでしょう？　不気味な廊下を心細く歩くあの感覚を思い出してしまうような3D画面のAVGだぞ。

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

同人ソフトといえば、圧倒的に多いのがアドベンチャーゲーム。しかし、この『LIGHT-BLUE』は3次元迷路を使用したAVGということで、ひと味違う作りになっているぞ。

舞台はとある学園。学校の裏手のほうで激しいビープ音が……。あなたの使命は正義感の強い少女「小林優子」になり変わってこの音の謎を探るコトだ。まずは、各教室を回ってかわいい女のコたちの話を聞いてみよう。



○この赤いところをチェック。とりあえず行ってみましょう

○迷路のようだけど、ここは学校の中だったりするわけ！

○ここには階段があった。さっそく2階へGO！

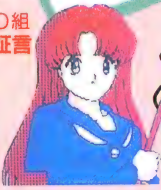
○どうやらここは、教室らしい。だれかいるみたいね

迷路はマッピングが必要なほど複雑ではないし、難しいトラップもないので、モノグサな人も楽々遊べるよ。

なんだか奇妙な音がしたみたいだけど……

1年C組
佐藤今日子の証言

○このコは、主人公の優子ちゃんの友だち。おっと、着がえ中だった？

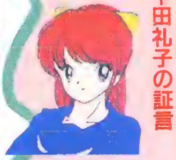


1年D組
安藤和美の証言

あのう、一体なにがあったんですか？

○守ってあげたいタイプ。かわいいので載せちゃうぞ♡

古墳でなにかあったんじゃない？



2年D組
下田礼子の証言

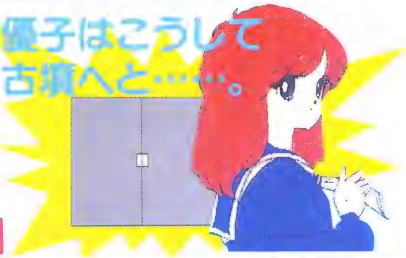
○リボンがステキ！関係ないけど、セーラー服っていいね

○食事中失礼。次の教室には、どんなコがいるかな？

2年C組山村かずみの証言

なんか古墳のほうでなにかあったみたい

どうやら学校の裏手にある古墳のほうで何かが起こったらしい。う～ん、コウフンしてきたゾ。なんてボケかましてる場合じゃない。さっそく古墳を探検しに行かなくちゃ。あっ、でももうページがない!!　この先の話を知りたい方は自分でPLAYしましょう。



通販の申し込み方法

〒168 東京都杉並区永福2-4-12 ハイツ藤201号 石井様方 ECE-softwareまで、1400円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・希望ソフト名を明記したものを同封のうえ送ってください。なお、前作の「LONG-NIGHT」と「DESERT-MOON」の通販も行っています。くわしくは、往復葉書でお問い合わせください。

通信販売を申し込むときの注意

このコーナーで紹介したソフトの通信販売を申し込む場合には、必ず次の約束を守ってくださいね。

❶申し込んで3か月はジッと待つこと

同人サークルの人たちは、勉強やお仕事の忙しい合い間をぬってソフトを発送しています。それに、申し込みもたいへん多いので、待ち遠しいとは思うけど3か月は待ってあげてくださいネ！

❷郵便小為替は無記名にすること

郵便小為替にヘタに記名してしまうと無効になったり、手続きに手間がかかったりします。必ず無記名にしましょう。

❸住所・氏名・希望ソフト・使用機種などの必要事項は正しく書くこと

せっかく申し込んでも住所が違っていたり読みにくかったりすると、あなたの手元にソフトは届きませんよ！　また、希望ソフト名や機種名がわからないとソフトの発送が遅れる原因になってしまいます。

❹同人サークルへの問い合わせは、往復葉書などの郵便を利用すること

同人ソフトの申し込み先は、ほとんどが自宅になっています。迷惑にならぬように必ず問い合わせは郵便で。また、問い合わせ相手に負担がかからないように返信先を記入した往復葉書を使うようにしましょう。

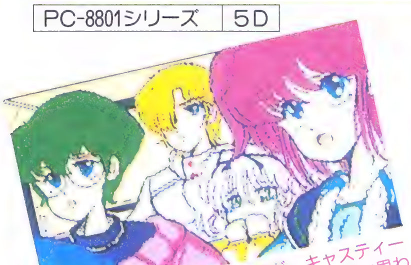
ただ今、製作中

スリル満点のSFストーリー
TIA DROP 2015（ティア ドロップ）

BY●シューティングスター
ソフトウェアーズ S.S.S.

冬コミで"舞ちゃん"っていう、かわいい女のコと野球拳するソフトを作ったサークルだヨ（くわしくは82ページを見てね）。

PC-8801シリーズ	5D

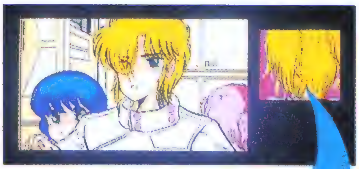

○画面右端の女のコが、キャスティーヌ。不安そうな顔に思わず胸キュン♡

夏コミに向けて製作中のこの同人ソフトは、SFチックなAVGだよ。

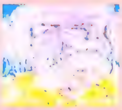
キャスティーヌ・レキシントンは、父親の死んだ悲しみをいやすために5人の友人たちと星間旅行に出発した。ところが、とんでもない事件に……。

ストーリーはこんなふうで、さらにアニメーションシーンとか、効果音を取り入れちゃう予定だそうだ。ぜひ、ガンバッテほしいな。

※なお、開発中につき、ソフトの内容や画面は変更されることがあります。


○右下のあいている部分に、コマンドが入るらしい。ということは、コマンド選択方式だなあ！

アニメーションしちゃう!!



○○右上のウインドウでは、アニメーションシーンが見れちゃう！　楽しみなのだ

ただ今、製作中

やはり貧乏には勝てましぇ〜ん
スカルタワー

BY●EAGLE soft

この『スカルタワー』は、イーグルソフトとパソケットさんが共同で製作しているゲーム。完成版はパソケットで販売するそうだよ。

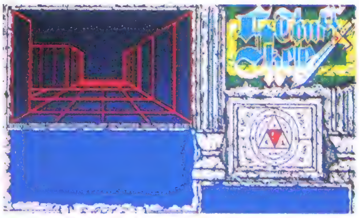
PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D
X1 turboシリーズ	5D

一見、RPGのようなんだけど、でも違う。そんな個性的な同人ソフトがコレだ。LIFEは存在しないし、LEVELも経験値もない。モンスターと闘っても傷つかない。しかし金をすられる!?だから、持ち金がなくなったらGAME OVER。

目的が美少女たちを助け出すことだっていうから早くPLAYしたいね。

パソケットⅠで発売するそうだ！

※なお、開発中につき、ソフトの内容や画面は変更されることがあります。

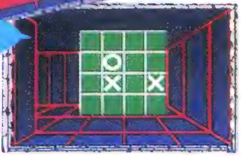

○画面はこんな感じ。敵に出合うと右下に姿が表示される。フロアはかなり広い

○各フロアには、こんな女のコが隠されている!?

SHOP発見

○お店のおねーさん、イロッポイ。ここで武器（?）を調達しましょう

敵と遭遇


○敵との戦闘は、マルバツ（この場合、3つ先にマークを並べると勝ち）で勝負

ただ今、製作中

ちょっと変わったコミックAVG
和美とりっきい★とりっぷ

BY●R-Soft

同人サークルの間ではめずらしく、FM-7シリーズを中心にゲームの製作をしている。FM-7/77ユーザーは注目!!

FM-7/77シリーズ	5D·3.5D

前作の『CARRIBAN』では、「みほ、わかんなあ〜い」なんて声の出るAVGで楽しませてくれたんだよね。さてさて、今回のゲームもこういった新技術がたくさん見られそうだ。

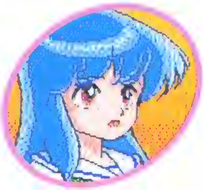
かわいい和美ちゃんが作者の陰謀により見知らぬ世界へトリップしちゃうってところから話がスタート。さて、和美ちゃんは無事に家に帰れるかナ？

完成品は2枚組になって、コミケで販売されるぞ。チェックしましょ。

※なお、開発中につき、ソフトの内容や画面は変更されることがあります。

○彼女は主人公の和美ちゃん。デジタイズ画面が、とっても美しいのだ

○○キャラクタもすこぶるユニーク。完成版は、アニメーションする場面も作るんだって！



和美、待って
マーコ♡

GAL WARS

きゃぴ☆きゃぴ☆るん♡

7月発売予定!!

ちょっぴりエッチな美少女たちによるアクションタイプのシミュレーションゲームだ! 美少女たちの陣地に攻め登り、お城を奪うか全滅させれば一面クリア! さあキミも美少女攻略にきゃぴきゃぴるん♡と乗り出そう!

人気作画陣らによる待望の新作

■スタッフ
佐藤　元／矢野健太郎／みやさかたかし
すみよしひでかず／NAO／Y人　他

●PC-8801SR以降（VA対応）
5インチ2D2枚組
価格　6,800円

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

●PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
●PC-9801F、VF、VM、VX用
●X1シリーズ全機種用（2枚組）
※以下近日発売予定
● MSX2 専用（DISK版）
価格　各6,800円

お嬢様くらぶ

●PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
●PC-9801F、VF、VM、VX用
※以下近日発売予定
●X1シリーズ全機種用
● MSX2 専用（DISK版）
※以下通信販売のみ販売中
●FM7/77シリーズ（5"、3.5"版）
●MZ-2500シリーズ（要増設RAM）
全機種トランプ付　価格　各6,800円

東京終末戦争（トウキョウ ハルマゲドン）

邪教集団"Psycho temple"の野望によって破壊された首都をとりもどすため、今"MIKADO"の命をうけたコマンドゥたちの聖戦がはじまる!

近日発売予定
●PC-8801SR以降シリーズ（2枚組、VA対応）
● MSX2 （2メガROM）
予価　各7,800円

SWEET-V2

ディスクベーシックより10倍便利な究極のDOS

●PC-8801シリーズ、5インチ2D、V2モード用
価格　9,800円

JOYFUL PROGRAM LIBRARY MSX プログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる!
それぞれゲーム50本以上満載!

★ファンダムライブラリー①
● MSX MSX2 用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

★ファンダムライブラリー②
● MSX MSX2 用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

★ファンダムライブラリー③
● MSX MSX2 用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録
価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売ってない時は
通信販売実施中!　（送料無料）
①商品名、機種名　②住所・氏名・TELを書いて、代金を**現金書留**で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先■
〒105　東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105　港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

世界に広げよう Do-Jin ネットワーク

ハロ／　今月も先月に引き続き活動中の同人サークルの紹介をしちゃうぞ〜。パソケットやらコミケット、コミックストリートに出かける際には、ぜひ参考にしてね♥

from SHORT.STUDIO

自己紹介：こんにちは、SHORT STUDIOです。前作の『The Brocker』は少々手抜きぎみだったので、反省して、次回作は気合いを入れて作っています。とはいっても、少人数で製作しているので、たいしたことはないけれども、楽しみにしててください。

なにかあったら、どしどし、お便りください。

今後とも、どうかよろしくお願いします。

●『The Brocker』は、誰でも簡単に楽しめる美少女ブロックくずし!?　次のソフトも十分に期待できそうだねっ♡

連絡先：〒241 神奈川県横浜市旭区左近山団地3-26-106　田口様方　SHORT. STUDIO

from HEART-PROJECT

自己紹介：HEART-PROJECTとは、3つの同人サークルが集まり、1つのファンタジーRPGを製作している団体です。

内容は学園ものですが、舞台は主人公の心の中の世界、つまり異次元での物語となります。そしてラスト、感動（?）のエンディングにたどり着いたあなたは、きっと何かを感じとることと思います。HEART-PROJECTは、当方、ROCAL COMPUTER CLUBを始めとする、シューティングスター　ソフトウェアーズさん、およびGroup CMDさんと協同製作で、今現在、失いつつある何かに挑む、異色ファンタジーです。

※HEART-PROJECTのお問い合わせは、ROCAL COMPUTER CLUBおよび、シューティングスター　ソフトウェアーズの連絡先まで。

from ROCAL COMPUTER CLUB

自己紹介：こんにちは、ROCALです。私たちはコミケット26より参加している古参のコンピュータサークルで、昔はコンピュータ同人誌も出していました。昔から、遠路はるばるマシンを持ってきて、コミケ会場でソフトのデモを流している、あきれたサークルです。

夏コミ：現在、夏コミに向けて、ROCAL-ART7プロジェクトとアクションゲームのプロジェクトを同時進行で作成中です。

私たちは、自分の作りたいソフトを作るといった基本方針でこれからもやって行きたいと思っています。

同人ソフト関連中心のNETを24時間、運営しています。ぜひ遊びに来てください。

東京　03-857-6534　1200ボー

ROCALは、HEART-PROJECTに参加しています。

連絡先：〒121　東京都足立区伊興町3-10-20　小泉様方　ROCAL　COMPUTER　CLUB

投稿ソフト大募集!!

Do-Jinファンでは、みなさんが作ったソフトを広く紹介する場を提供します。ゲームがメインですが、多くの人が使えるものであれば実用ソフトでもOK。もちろん個人でもグループでもかまいません。

●投稿されたソフトは……

誌上に掲載するソフトについては、作者が希望するならば「通信販売の申し込み方法」も掲載して、たくさんの人に楽しんでもらえるようにします。

ただし、このコーナーはプログラムやグラフィックを紹介する場ではないので、1本のソフトとして完成していないものや、その他の理由で編集部が掲載できないと判断したものは紹介できないことがあります。

なお、作者が希望するならば、通信販売でなく、テクノポリスソフトが代わってディスク・サービスをする方法、それにテクノポリスソフトによる市販ソフト化も検討します。これはプロをめざす人向き。

●投稿のときの注意

❶ソフトはすべて自分たちで作ったオリジナルであること。他のソフト、出版物などを参考にした場合はそれを明記してください。

❷ソフトとして完成した形のディスクで投稿すること。ディスクにはソフト名と機種名を明記してください。

❸ディスクといっしょに、遊び方・使い方の説明書（マニュアル）をつけること。

❹投稿したソフトと同じものを必ず手もとにおいておくこと。内容についてお聞きすることがあります。なお投稿されたディスクは原則としてお返しできません。

❺投稿者（グループのときは代表者）の連絡先住所・氏名（グループ）・電話番号も忘れずに。

●あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
Do-Jinファン係

※7月号で紹介した『MIND HALF』の記事上で、機種媒体のところにPC-8801・5Dと掲載してありますがPC-8801SR以上の誤りです。読者の皆さま、ならびにSIVAの皆さまにご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

from

シューティングスターソフトウェアーズS.S.S

自己紹介：S.S.Sは、某サークルから分家してできたサークルです。シューティングスターというのは流れ星のことで、流れ星は願い星でしょ。みんながこんなのがほしいなーあー、と思うものを作っていこうよ！ というのがS.S.Sの基本方針です。

次回作も、どっかでAVGとRPGがほしいなぁ、という声を聞いて、じゃぁ作りましょうとなったわけで……ほほ、単純！

S.S.S自体、たいしたことないんだけどS.S.Sをサポートしてくれる方々がとても優秀なので、S.S.S自体もこれから大きく変わっていくことでしょう。

S.S.Sは、HEART-PROJECTに参加しています。

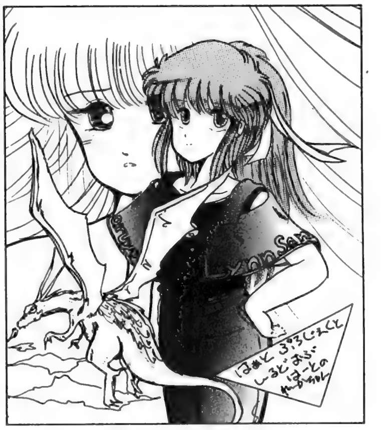
現状：現在、アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームを制作していますぅ。

AVGは遺産相続問題が、からんだSFアドベンチャー『TIA DROP 2015』というもので、C.G.や音楽にいま四苦八苦しています。プログラムも大変そうだなー（ああとってもすぷらったー）。

ロールプレイングゲームは、かーいい3等身キャラがうろうろしちゃう、すちゃらかRPG。『D.COON（第1部 マイーバの牙）』（仮題）があり、このRPGは3部で1話完結で、なおかつ1部1部が1つのGAMEになっているという、ビジュアルシーンをふんだんに折り込んだRPGです（ああ……とってもかーいいの！）。

みなさんへ：おもしろい企画をいっぱい用意してますんで、コミケで見たら来てちょーだいねー（またおちるかなーあ……コミケ……）。

連絡先：〒270-01 千葉県流山市西初石1-744-2の1-201号 S.S.S.



◎3サークルが集まって生まれたHEART-PROJECT。この女のコは共同製作中のソフトに登場するコ

from

P.E.C.オリジナル

自己紹介：テクポリ読者のみなさんこんにちは。“P.E.C.”はもともとPersonal Computer Enjoy Clubの略で、ゲーム、ワープロだけでなく、もっともっとパソコンを活用してエンジョイしようという意味があります。パソコンサークルとして設立したのが

アクセク accekk リポート report

今アバかれる同人たちの実態！ なんてね

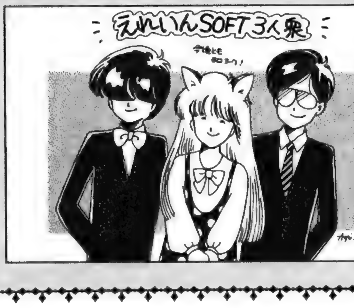
第2回 エレインソフトの巻

今回は、同人誌サークルから同人ソフトサークルへと転向したあのエレインソフトの登場!! メンバーはシナリオ&グラフィック担当のうらら、グラフィック担当のあぐり、プログラム担当のめしあの3人。女のこタッチのきわどいグラフィック、『愛乃にゅうろおだあず』シリーズを製作した彼らの素顔をさっそく探っちゃおう!!

——サークルのポリシーってある？

うらら：ゲームというよりは、コミックみたいにストーリーの流れを見てもらおうというのが大きくて、やっぱ、同人誌からでてますから……。

◎イラスト右から、うらら、あぐり、めしあ。忙しい中、集まってくれてどうもでした！



あぐり：絵を見てもらうには、こういう流れがいいとか悪いとか、そういうことを考えてゲームを作るって感じ。

——今度の夏コミの作品ってどんなソフト？

うらら：今回はファンタジーAVG。

あぐり：今まで女のコが少ないっていう意見があったんで、リクエストに答えてバンバン量産すると……（笑い）。

——エッチな場面もあるんですか？

めしあ：基本的なコンセプトとしていますので。

同人の方でも「自己表現である」みたいなものを言い過ぎちゃって、スケベなものをやると、あれは営利目的だ、そーいう誤解をしちゃっている方がいるんですよね。そりゃ、あまりスゴイものは問題あると思うけど……。スケベを売りにしながら思わせぶりなのが1枚出てきただけで終わっちゃうとか、そういうほうが買った人にとってイヤなわけで、「買った人のための基本的なソフトである」っていうことをもっと言ってほしいわけです。でも、あんまりお客様のためばかりに思って、自分たちのやりたいものをやれないっていうのも困りますけどね。

◎『えろてぃっく まじかる とりっぷ』製作中の画面。あぐりさんがグラフィック担当

われわれは、自分たちのやりたいことをやってるわけです。売れるからやるのと、基本的にその路線が好きでやってて、その中でお客さんにサービスするって部分と違うと思うんです。

——『愛乃にゅうろおだあずVOL.6』は製作するの？

うらら：これが終わったら作ります。じつは、グラフィックは『VOL.4』があぐりで『VOL.5』がぼくなんです。

——えっ、同一人物じゃないの？

めしあ：彼は器用な人だからね。

うらら：『VOL.4』がけっこう受けがよくて。それに、カラーが統一されていたほうが見る人も安心するでしょう。『VOL.4』の原画を見ながら、まずこう書くんだって思い込みをして……。

あぐり：やっぱり、そうか。私のを(笑い)!!

1984年。毎月1回会報を発行するのが主な活動でした。会報を作るうえでのポリシーは「雑誌にはできないことをやる」ことでした。ゲームの改造やプロテクト、業界の裏ネタがほとんどだったわけです。会員は雑誌などで募集して、現在は約3000名ほどになりました。

常に何か新しいものを求めている私たちは、1つのターニングポイントを迎えました。会報レベルじゃなく、その上を行こうということで、会報の体裁をA5判40ページからB5判70ページにし、毎月でなく、隔月発行することになりました。創刊号はこの5月25日に出ました（創刊号を読んでみたい方は550円＋送料200円の合計750円を現金書留か無記名の郵便為替で送ってくださいネ。きっと期待にそえられる内容だと思います）。

あと、時代の流れに逆らわずに活動していることですね。いま、パソコン通信が流行していますがP.E.C.でも3年前からパソコン通信をやっています。興味のある方はぜひ、いらしてください！

回線番号：0482-55-1881
57-6651
57-6652
プロトコル：N81XN
ゲストID：guest

夏コミ：同人誌サークルと協力して新作を2本出す予定です。ブースにいらしたら、ぜひ声をかけてください。

連絡先：〒332　埼玉県川口市飯塚町3-16-2 P.E.C.オリジナル
TEL.0482-55-1932

先輩が答える！
プロが応える！

同人ソフトQ&A

悩める読者のみなさん、おまたせしました～。同人Q＆Aだよん。では、さっそくおたより紹介するね。

Q **オニオンソフトの『りみちゃんの危険な夜』の通販、たのんだんですが、まだ送られてきません。はがきも出したんですが……。どうなっているんでしょう？**

（福島県　大石くん）

ほ～い、まっかせなさい！ちゃんとオニオンさんを捕まえて話を聞いてきましたよ。どうやら何かの手違いで、ソフトがキミの手元に届かなかったみたいだね。オニオンさんが直接キミに連絡をするそうだから、もう少し待とう。

このほか、『りみちゃん～』のことでネットワークに手紙をくれた方、今しばらくのガマンだぞ。

Q **私は今年の5月13日にHYPA SOFTさんとスタジオYOUさんに通販を申し込みましたが、希望ソフトを書いた紙があまりにも小さいので見落としておられるかもしれません。希望ソフトは『BULENA』と『The Dragon Princess』です。調べてください。**

（大阪府　北村くん）

まず、スタジオYOUさんのほうは、5月中旬まで申し込みのあった分の発送はほとんど終了していて、X1版の通販は少し遅れギミとのこと。とりあえず、調べてもらっているので連絡が行くまで辛抱してね。

それから、HYPA SOFTさんのほうは、ソフトに付けるポスターが切れてしまって刷り直しをしている状態だそうよ。あなたの申し込み書は確認してもらったから、安心して待つようにね。

Do-Jinネットワーク アクセス受け付け中！

Do-Jinネットワークは、読者と同人ソフトハウスをつなぐページです！　現在、次のようなアクセスをお待ちしているのでよろしく。

❶同人ソフトから読者のみなさんへいろいろなお知らせ

ボクたちはこんなグループです、今度こんなことをやるから来てください、こういう才能のある人を探しています、通販の発送が遅れています、○○さん連絡をください、などなど、同人ソフトの仲間から広く読者のみなさんに知らせたいこと。なお、ソフトを紹介したいときは「投稿ソフト」係に送ってね。

❷読者のみなさんからの質問アレコレ

ああしたいんだけどどうしたらいいの？こういうことがわかんないんだけど教えて！こんなものを探してるんだけどどこにある？そのほか、申し込んだのに来ないよー、どこそこに連絡つけたいよー、などなど、さまざまな質問を受け付けてます。解答者は質問の内容により、同人ソフト、編集部、市販ソフトハウスなどがあたるのだ。

❸同人ソフトの大自己紹介

「アクセク・リポート」は編集部から取材お願いをするコーナーですが、“ゼヒ載りたい”というメダチタガリのグループの売り込みも受け付けてます。カンタンな自己紹介を付けて申し込んでね。

以上3つのアクセスは、郵便で、
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリス編集部
Do-Jinネットワーク
同人ソフトQ＆A
アクセク・リポート訪問記
まで。①グループの場合はグループ名・代表者氏名、個人の場合は個人名、②連絡先住所、③代表者または個人の年齢、④職業（学年）、⑤連絡先電話番号、の明記をお忘れなく！

なお、いずれの場合も内容によっては掲載できない場合があります。ご了承くださいね。

どっきゅっめっんとっ!　　同人みうちギャグマンガ

ぼくらの英雄! エレキE田!!

By・KEMソフト代表 佐藤 元　　（KEMソフト プログラマー）

さあ、今回はいよいよプログラミング編。と聞いて読むのヤーメタというキミ！　ちょい待ちぃ。今やプログラミングなんて"できる"んじゃなくて"しちゃう"時代。据え膳食わぬは男の恥ってね！やるっきゃない。ただし、今回はPC−8801mkII以降ユーザー中心の講座です。あしからず。

前回のゲームデザイン編を読んで、作るゲームの全体像はだいたい決まったものとして、さて、いざプログラミングとなると……何をしたらいいのかな？　と立ち往生してしまう人もいるんじゃないかな。

じゃあゲームを作るとき、最低限必要なプログラムとは何ぞや？　まあ、作るゲームのタイプにもよるけど、同人ソフトに多いAVGならば、①字がでる、②絵がでる、の2つのことにきちんと対応できるプログラムがあれば、とりあえずは何かできそうだよね。

そこで、オニオンさんに特製の便利なプログラムを2本作ってもらいました。このプログラムさえあれば、カチャカチャポンでスーイスイ（!?）ていうモノ。う～ん、ありがたや。

でも、プログラミング初心者と経験者とでは、そのありがたみがちょっと違うハズ。まず、左にあるオニオンさんからの"プログラミングできる度別メッセージ"で自分にあてはまるほうを読んでから、初心者はオシイタダクように、経験者はオニオンソフトのテクニックを盗みとるように、プログラムを使ってみてね。

では、さっそくオニオンさんの説明付きで、プログラムリストを見せてもらいましょ♡

オニオンからの**プログラムできる度別**メッセージ

イマイチ できない 人へ

BASIC初心者や、ゲームなんて作ったことない人も、リスト5や7を参考にして、BASICの入門書やマニュアルを見ながら作ってみましょう。

まずは、自分でゲームを作る楽しみを味わってみてください。

ケッコウ できる 人へ

同人ソフトをある程度作ったことのある人や、プログラムの知識が多少なりともある人は、リスト2や4を参考にして自分のプログラムに組み込んでみるといいでしょう。

その場合、BASICのサブルーチンで使っている変数に気をつけて。

さあ、今回はプログラムについての講座です。

このプログラムとゆーものはけっこう大変なもので、同人ソフトといえども雑誌などに掲載される程度や、それ以上の技術力が必要とされてしまいます。しかも、1本のソフトをDOS(＊1）からすべて自分たちで作りあげるのは、さらに大変です。

そんなわけで、現在の同人ソフトの業界(?)では、DOSは某社のDISK BASICが広く使われていますし、音楽ドライバー（＊2）やグラフィックの圧縮ルーチン（＊3）も、どこからか持ってきたサブルーチンを使ったものをよく見かけます。

しかし、これは本当はやってはイケナイことなんですよね。私も以前、他の人が作ったサブルーチンや、キャラクタなどを使ったこともありますが……。仲間うちで、楽しんでいるうちはいいんですけれど、コミケなどで販売してガンガン儲(もう)けちゃったりすると完璧な法律違反になってしまいます。気をつけてくださいね。

たしかに、できあがっているものを使用するのは簡単ですけれど、オリジナルのサブルーチンを作るのも、使うのも、とても面白いことだから、いつまでもそういった既製のサブルーチンを頼りにしないようにしよう、とゆーわけです。

さてさて、そこで今回は、"同人ソフトに、あると便利なサブルーチン" というのを2つ作ってみました。「同人ソフトを作りたいんだけどBASICしかわからない」とか、「PC−8801を買ったばかりで、内部がよくわからない」という人はぜひお試しください。もちろん、勝手にどんどん使ってかまいませんよ。

＊1 DOSとは、Disk Operating System の略で、ディスクに対するロードやセーブなどの入出力関係、プログラムの実行、その他をするために必要不可欠のもの。

＊2 BASICのPLAY文とは別の、もっと便利に音楽を流すことのできるプログラム。他の処理をしながらでもテンポを狂わせずに音楽が流せるので、うれしいわけですね。

＊3 グラフィック画面をそのままディスクに記録すると膨大なデータ量になってしまって、わずかの枚数しか入れられないのです。そこで、同じ色、同じパターンの繰り返しのところをまとめてしまって、少しでもデータを小さくしようとするわけです。これを "圧縮" と言うのですが、これを効率良く高速で行うプログラムは難しく、貴重です。

その1 センタリング機能付、圧縮漢字PUTルーチンの巻

1つめのプログラムは、漢字を画面に出すマシン語サブルーチンです。「そんなのBASICでできるー」なんて思ってはいけません。これは最近の、PC−88シリーズのソフトにはほとんど使われているといってもいいほどの、あの縦につぶれた妙な漢字を出すためのものなのです。

リスト1

```
10 REM  kanji put routine
20 CLEAR ,&HBDFF:I=&HBF00:FOR A=1 TO 224
:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:NEXT
30 BSAVE "kanji.obj",&HBF00,&HE0
100 DATA FE,03,C0,EB,23,5E,23,56,EB,22,D
0,BF,2A,D0,BF,7E
110 DATA B7,CA,92,BF,57,23,5E,23,22,D0,B
F,FE,20,CA,83,BF
120 DATA 7B,FE,20,20,02,1E,22,EB,7C,FE,3
0,30,0A,E6,07,67
130 DATA 7D,E6,60,0F,0F,18,06,E6,1F,67,7
D,E6,60,B4,67,7D
140 DATA 87,87,87,6F,29,EB,21,DF,BF,06,1
0,7B,D3,E8,7A,D3
150 DATA E9,D3,EA,00,00,00,00,DB,E9,77,2
3,DB,E8,77,23,13
160 DATA D3,EB,10,E7,21,DF,BF,F3,3A,CF,B
F,D3,5C,CB,47,C4
170 DATA 96,BF,D3,5D,CB,4F,C4,96,BF,D3,5
E,CB,57,C4,96,BF
180 DATA D3,5F,FB,ED,5B,CD,BF,13,13,ED,5
3,CD,BF,D3,5F,C3
190 DATA 0C,BF,D3,5F,FB,C9,ED,5B,CD,BF,2
1,DF,BF,06,04,F5
200 DATA C5,7E,12,13,23,7E,12,23,EB,01,4
F,00,09,EB,7E,12
210 DATA 13,23,7E,12,23,EB,09,EB,7E,23,2
3,B6,12,2B,13,7E
220 DATA 23,23,B6,12,23,EB,09,EB,C1,10,D
5,F1,C9,00,C0,05
230 DATA D2,BF,34,41,3B,7A,23,4F,23,4B,2
4,68,21,2A,00,00
```

※なお、このプログラムはN88−DISK BASIC上で動作します。

画面に表示するメッセージなどを、テキスト（＊4）にしている同人ソフトがまだ結構あるようですが、この漢字を使用するだけで、ものすごく画面のかんじが変わります（ギ、ギャグじゃないよ)。まるで、化学調味料みたいなこのサブルーチン、だまされたと思ってあなたも1度試してみましょう。

リストその1を実行させると、ディスクに、"Kanji.obj"というマシン語ファイルを自動的に作ります（でも、まだこれが正常かどうかはわかりませんよ……)。

これで、準備は終わりです。あとは、リストその2を打ち込んでみて試しに使ってみましょう。画面の中央に、"こりゃぐあいええ" と表示されれば、まずは正常に動作しています。よかった。

＊4 BASICなどで、ふだん見飽きているカナやアルファベットの文字のことをこう言ったりします。通称半角文字。

※なお、このプログラムはN88−DISK BASIC上で動作します。

実際にあなたが使うときには、リストのコメントにあるように、変数Cにカラー番号。Xに横の位置（0〜78)。Yに縦の位置（0〜188)。そして、A$に漢字コードをキャラクタに直したもの(＊5)を代入し、GOSUB 40を実行してください。GOSUB 30とすると、Xの値は無視されてセンタリングされます。

これだけで、あなたも漢字表示を思いのままに使えるでしょう。圧縮漢字の基本的なアルゴリズムは、漢字フォントの縦16ラインを、2ラインずつORを取って無理やり8ラインにしてしまうという一番簡単なやりかたですが、興味のある人は解析してみましょう。ソースリストを載っける余裕がないもんで……。

リスト2

```
10 CLEAR ,&HBEFF:BLOAD "kanji.obj":DEF U
SR=&HBF00
20 WIDTH 80:CLS 3:GOTO 1000
30 X=INT((79-LEN(A$))/2)
40 POKE &HBFCF,C:A$=A$+CHR$(0):A=&HC000+
Y*80+X:POKE &HBFCE,255+A¥256:POKE &HBFCD
,256+A MOD 256:A$=USR(A$):Y=Y+12:RETURN
1000 C=5:X=10:Y=50:A$="$3$j$c$0$ $$$($("
:GOSUB 30
```

出力する文だよ（＊5参照）
Y座標(タテ)上の位置
X座標(ヨコ)上の位置
色（マニュアル参照）
サブルーチンコール(呼び出し)

＊5 まず、マニュアルで表示したいJIS漢字コードを調べます。得られる4ケタの16進数を2ケタずつに分けて、それぞれをキャラクタコードとするキャラクタ2文字にします。これをA$に代入すればOK。

これをパソコン上でやるには、たとえばJIS漢字コードが&H364Cなら、PRINT CHR$（&H36）；CHR（$H4C） と打ち込んで表示される"6L"を、A$に代入すればいいわけです。

その2 白黒/カラーグラフィック画面圧縮、展開ルーチンの巻

2つめは、グラフィック画面のロード、セーブです。メモリに余裕があまりないので、カラーの広い面積を圧縮することは難しいですが、白黒画面なら十分使えるものだと思います。

カラーだと難しいというのは、カラーの場合、白黒の3倍（赤・緑・青の3色分）かかるので、圧縮しきれず、つまりデータを小さくしきれずに、メモリ内に収まらないで、とんでしまう恐れがあるということなのです。

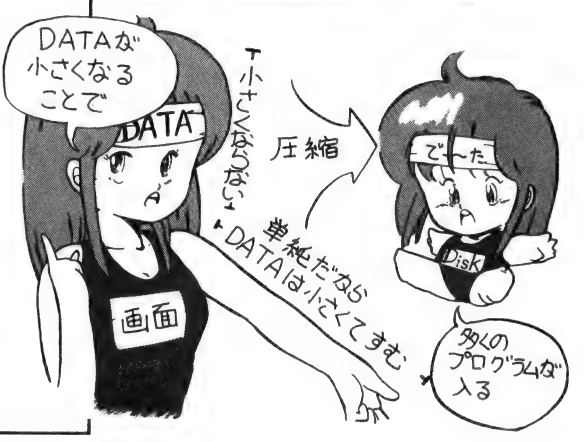
基本的なアルゴリズムは、BRGプレーン（＊6）ごとに画面を1バイトずつ横に見ていって、同じデータはまとめてしまう方法で、これも一番簡単なやりかたです。展開のスピードも、これだと結構速くなります。興味のある人は、やっぱり解析してみましょう。

リストその1と同じ要領で、リストその3を実行すると、ディスクに、"red. obj"というファイルを作ります。あとは、実際にあなたがグラフィックなどを画面に出して使ってみて試してください。

＊6 パソコンでは色を表示するために光の3原色（RGB）それぞれの画面を持っていて、その画面のことをプレーンと言います。なぜかBRGの順番なのです。

リスト3

```
10 REM  screen reduce routine
20 CLEAR ,&HBDFF:I=&HBE00:FOR A=1 TO 225
:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:NEXT
30 BSAVE "red.obj",&HBE00,&HF0
100 DATA C3,09,BE,C3,D5,BE,00,00,5C,CD,5
F,BE,ED,53,6F,BE
110 DATA C9,3A,08,BE,32,26,BE,32,35,BE,3
2,4D,BE,11,00,C0
120 DATA 2A,C0,BE,1A,F3,D3,5C,77,D3,5F,F
B,47,23,13,1A,B7
130 DATA 28,10,80,F3,D3,5C,77,D3,5F,FB,1
3,47,CD,B0,BE,D0
140 DATA 18,EC,13,78,4F,32,5E,BE,1A,47,1
3,F3,D3,5C,71,D3
150 DATA 5F,FB,CD,B0,BE,D0,10,F3,3A,5E,B
E,47,18,D0,00,3A
160 DATA 08,BE,32,73,BE,32,7E,BE,32,9A,B
E,2A,C0,BE,11,00
170 DATA C0,F3,D3,5C,7E,D3,5F,FB,12,47,2
3,13,F3,D3,5C,7E
180 DATA D3,5F,FB,4F,90,12,28,08,41,13,C
D,B0,BE,D0,18,EC
190 DATA 0E,01,13,CD,B0,BE,30,45,F3,D3,5
C,7E,D3,5F,FB,90
200 DATA 20,09,0C,79,FE,FF,28,02,18,E9,0
D,79,12,13,18,CC
210 DATA 23,3A,06,BE,3C,32,06,BE,FE,28,D
8,AF,32,06,BE,21
220 DATA 00,C0,C5,01,50,00,09,C1,22,C0,B
E,3A,07,BE,3C,32
230 DATA 07,BE,FE,C8,C9,CD,11,BE,ED,53,1
E,BE,C9,79,12,13,C9
```



※なお、このプログラムはN88−DISK BASIC上で動作します。

※なお、このプログラムはN88－DISK　BASIC上で動作します。

リスト4

```
10 CLEAR ,&HBDFF:BLOAD "red.obj"
20 WIDTH 80 :GOTO 1000
50 DEF USR1=&HBE03:POKE &HBE1E,0:POKE &H
BE1F,&HC0:BLOAD "No"+STR$(N)+".pic"
60 POKE &HBEB9,PX:POKE &HBED3,PY:A$=HEX$
(&HC000+Y*80+X)
70 FOR A=1 TO C:POKE &HBE06,1:POKE &HBE0
7,0:POKE &HBEC1,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):PO
KE &HBEC0,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE &H
BE08,&H5B+A:B=USR1(0):NEXT:RETURN
80 BLOAD "red.obj":DEF USR1=&HBE00:GOSUB
 60:A=PEEK(&HBE6F)+(PEEK(&HBE70)-&HC0)*2
56:BSAVE "No"+STR$(N)+".pic",&HC000,A:RE
TURN
1000 X=0:Y=0:PX=28:PY=160:C=3:N=1:GOSUB
80
```

X=0:Y=0 ─ 左上の場所
PX=28:PY=160 ─ 絵のサイズ
C=3 ─ 1だと白黒、3だとカラー
N=1 ─ 絵の番号

リスト4のコメントにもあるとおり、変数X、Yに絵の左上の座標を（漢字PUTと同じ要領で）、PX、PYには絵の大きさを（Xは8ドット単位、Yは1ドット単位で）、Cには1か3を（1で白黒画面、3だとカラー画面）、そしてNにロード、セーブする絵の番号を代入してからサブルーチンを呼んでください。GOSUB 80だと、圧縮してディスクにセーブ。GOSUB 50だと、ディスクからロードしてきて展開します。

なお、使い方を間違えると、えらいことになってしまうので、十分に注意して使うようにしましょう。

その3　まとめ／BASICで組もうの巻

○リスト5から出てきた画面がコレ／　下の選択肢とリストの1040行のIF文が対応してる

さて、前の2つのサブルーチンはいろいろなゲームに応用ができますが、最も安易なものとして、簡単なアドベンチャーゲームというのがあります。

BASICの命令の中でも、代入文とIF、GOTO、GOSUBそして、INPUTやINPUT$のみを使っても、このサブルーチンと組み合せれば、みばえのいいものを作ることが可能ですよ。

たとえば、こんな／という例を作ってみましたから（リスト5）、みなさんも挑戦してみてはいかがですか？

リスト5

```
10 CLEAR ,&HBDFF:BLOAD "red.obj":BLOAD "
kanji.obj":DEF USR=&HBF00
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0
,0:COLOR 5:GOTO 1000
30 X=INT((79-LEN(A$))/2)
40 POKE &HBFCF,C:A$=A$+CHR$(0):A=&HC000+
Y*80+X:POKE &HBFCE,255+A¥256:POKE &HBFCD
,256+A MOD 256:A$=USR(A$):Y=Y+12:RETURN
50 DEF USR1=&HBE03:POKE &HBE1E,0:POKE &H
BE1F,&HC0:BLOAD "No"+STR$(N)+".pic"
60 POKE &HBEB9,PX:POKE &HBED3,PY:A$=HEX$
(&HC000+Y*80+X)
70 FOR A=1 TO C:POKE &HBE06,1:POKE &HBE0
7,0:POKE &HBEC1,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):PO
KE &HBEC0,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE &H
BE08,&H5B+A:B=USR1(0):NEXT:RETURN
1000 CLS 3:X=10:Y=16:PX=40:PY=100:N=10:C
=3:GOSUB 50
1010 X=55:Y=32:C=7:A$="#1!$A0$K9T$/":GOS
UB 40:A$="#2!$8+$k":Y=Y+8:GOSUB 40:A$="#
3!$OC$9":Y=Y+8:GOSUB 40
1020 X=10:Y=120:C=6:A$="$3$3$O! 9->l$G$9
!#$@$l$+$$$^$9!#":GOSUB 40
1030 A$="$I$&$7$^$9$+!)":GOSUB 40
1040 A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN 1100 EL
SE IF A$="2" THEN 1200 ELSE IF A$="3" TH
EN 1200
1050 GOTO 1040
```

10 ─ マシン語サブルーチンを読み込みます
20 ─ 画面をクリア
30〜70 ─ リスト2とリスト4をいっしょに使います
1000 ─ No.1の絵を出します
1010 ─ コマンドを表示
1020 ─ メッセージ
1030 ─ "どうしますか？"
1040 ─ 押した番号によって次に行く所が分れるところ

シーン1

※あらかじめ絵をセーブしてあるものとしますよ。

※なお、このプログラムはN88－DISK　BASIC上で動作します。

こんなプログラムでもいいのです。考えたとおりに作っていって、思ったとおりに動けばそれでいいのです。同人ソフトは、プログラムの長さも、読みやすさも問われませんから、まず試行錯誤でも1つのソフトを作ってみることが大事ですよ。

おお、もうこんな時間か……。じゃ今回はここまで。次回は、グラフィック、音楽についての講座だ。

ん？　わわっ、し、出席簿の中にハチが。わーーっ。ブーーン。（オニオン）

※なお、このプログラムはN88-DISK BASIC上で動作します。

リスト6

```
100 CLS 3
110 PUT(0,0),A%
120 LOCATE 0,19:COLOR 5:PRINT"COMMAND/"
```

絵を出す場所の（X,Y）
絵を表示する座標
メッセージを出す場所の（X,Y）
色
表示する文字

リスト7

```
1000 CLS 3
1010 X=0:Y=0:PX=40:PY=100:N=1:C=3:GOSUB
50
1020 X=0:Y=152:C=5:A$="#C#O#M#M#A#N#D!?"
:GOSUB 40
```

絵を出す場所の（X,Y）
絵の全体の大きさ
メッセージを出す場所の（X,Y）
Yはドット単位だから、LOCATE（リスト6の120行)のYの8倍になるんだ。
色
リスト6のCOMMANDを漢字コードに直したもの

※リスト7には1000行の前に10〜70行として、リスト5と同じものがあるものとする。

初心者補習

というふうに2つのありがたいサブルーチンプログラムをもらったわけだけど、う〜むむむむ……と頭をかかえこんじゃう人も多いことだろうと思うので、補習をしまーす。

各プログラムがなにをやっているのかよくわからないというのはさておき、どう使えばいいのかわからない！という人は、とりあえず次のように考えてみよう。つまり、グラフィック圧縮・展開サブルーチンはBASICのGET文、PUT文の、漢字表示サブルーチンはLOCATEとPRINT文の代わり、という具合にね。

それでは例として、フツーにBASICだけで作ったプログラムリスト6を、今回のサブルーチンを使った形に作り直してみましょう（ちなみにリスト6は、このままでRUNすると確実にエラーになります。あくまでサンプルですよ)。

これは、オニオンさんたちがソフト作りのために集う開発室にあるスキャナ

リスト6の110行は、図形(A%に入っているつもり)をPUT文で、グラフィック画面のX軸＝0、Y軸＝0の座標（左上スミ）に描いているわけですね。120行では、LOCATE0,19とPRINT〜で、テキスト画面の座標0,19から“COMMAND/”と表示しています。

このリスト6を、今回のサブルーチンを使ったものに直したのがリスト7です。次のような手順でやってみました。

①リスト1とリスト3をそれぞれ打ち込んで実行（RUN）しておく。

②次に、リスト5のBASICサブルーチンだけ——つまり10〜70行までをつけ足しましょう。

③上のリスト7を打ち込んで実行（RUN)。

リスト7というのは、普通はリスト6のようにしているものを、今回のサブルーチンを使ったものに直したものです。

リスト6だとテキスト文字のままだよね。

BASICのサブルーチンを置く行番号を作るためにも、行番号は1000行以降にずらしましょう。RENUM 1000とすればOKだ。圧縮のサブルーチンは、BASICのGET文、PUT文だと思うといいかもね。

ど〜かな、なんとなくわかったでしょうか!?

そのほかの注意

自分のプログラムに今回のサブルーチンプログラムをさっそく組み込んじゃおうと思っている人！ サンプルのリストを見て、パラメータの値に、くれぐれも注意しようね。XやYのグラフィック座標がマイナスの値になっちゃ意味がないし、とんでもなく大きかったりしたら、これまたエラーがでたりして大変なことになっちゃうよ。くれぐれも、まちがわないように。

さてさて、逆にせっかく上のような画面圧縮ルーチンのプログラムも入ったディスクを手に入れたのに、絵の出し方がわかんなぁーいっ!!という人もいると思う。自分の描いた絵を画面にする方法については、次回くわしく説明する予定。まあ、今ではずいぶん使いやすいグラフィックツールソフトやスキャナなどがいろいろあるから、そういう市販のものに頼っちゃうのが手っ取り早い。

ただし、今回紹介の画面圧縮サブルーチンプログラムはBASIC上で動いているわけだから、BASICに入れたり、セーブしたグラフィックデータを、BASICプログラムで展開する方法がわかっているグラィックツールソフトじゃないと、なにかと大変。

という、そこらへんのことについては次回をお楽しみに。それまでは絵のないゲームを着々と進めておこう。

じゃ、また来月にね！

※なお都合によりこのコーナーのご質問は、住所・氏名・電話番号を明記した葉書で「Do-Jin ネットワーク 同人ソフトが作れるんだよ係」までお問い合わせください。あて先はP.83ページ参照。

テクノ・インフォメーション

テクノポリスが出しているアンテナにひっかかってきたいろんな情報。パソコンのハードや、ソフトそのものの情報ではないけれど、ちょっと気になるものばかり。楽しいイベントの情報や、プレゼントのお知らせがいっぱい。パソコンユーザーのキミ！　お見のがしなく。

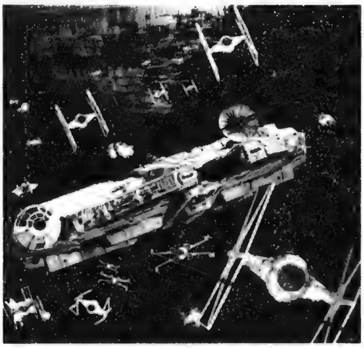
宇宙船シノサナップ・大阪に着陸!!

大阪城ホールに星間宇宙船が着陸。ぼくたちに船内を見せてくれる——。実はこれ読売テレビ開局30周年ビッグイベント「パナソニックSFX1988」の会場なんだ。松下電器産業㈱も協賛していて、あれこれ準備しているぞ。

Panasonic SFX 1988

会場のあちこちには、最新AVC機が置かれ、パナソニックMSX2パソコンA1も100台設置して、最新ゲームを用意したそうだ。ほかにも、パナソニックのCMでおなじみのジョージルーカスのキャラクタを用意。この夏（7月23日）公開予定「Willow（ウイロー）」のキャラクタが見られるぞ。

問い合わせは☎06-356-6525、読売テレビ「SFX1988」事務局まで。


©1988 Lucas Film Ltd

いよいよ日本製ソフトがアメリカに進出

日本のパソコンゲームソフトがアメリカのコンピュータ用に移植・製造そして販売されることになったゾ。そのための新しい会社が設立されたんだ。その会社名は、“Kyodai. Software Marketing, Inc.（キョーダイ　ソフトウエア　マーケティング株式会社）”っていうんだ。

この会社は、「日本国内だけじゃなく、海外に出ていって、もっともっと良い製品を作ってみたい」という日本の会社11社と、「日本の優秀なソフトを、こちらでも販売しようよ」っていうアメリカの会社、ブロダーバンド社が，協力してできたんだ。

この会社が、IBM、アップル、コモドール用等に移植したものを、ブロダーバンド社が、北アメリカ全土で販売する。

これをステップにして、将来的にはヨーロッパ市場にも進出の計画があるそうだ。そのうちに海外から、テクポリ編集部あての手紙がくるかもしれないネ。

○日本側11社

株式会社エム・エー・シー
株式会社ティーアンドイーソフト
株式会社ポニーキャニオン
株式会社工画堂スタジオ
クリスタルソフト株式会社
株式会社ゲームアーツ
株式会社日本テレネット
日本ファルコム株式会社
有限会社ビー・ピー・エス
株式会社マイクロキャビン
株式会社リバーヒルソフト

鈴鹿サーキットでキミも走れる!?

T＆Eユーザーズクラブ会員と親睦を深めようと、T＆Eソフトがイベントを計画。

その名を「ATTACK'88inSUZUKA」っていうんだ。新作ゲーム「サイオブレード」の完全版公開や、デザイナーのサイン会、Q＆Aコーナーなどはもちろん、なんと鈴鹿サーキットコースをカートで競争しちゃおうという大会もあるんだって。大会募集人数は100名。会員じゃない人も参加OKだよ。

日時：8月20日（土）　11:00〜16:00
会場：鈴鹿サーキット　　入場は無料

○サーキットカート大会の募集要項。

ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・ユーザーズクラブ会員の人は会員番号を明記の上、下記住所あてに送ること。

あて先:名古屋市名東区豊が丘1810
ティーアンドイーソフト

7月末日消印有効。抽選にもれても、ATTACK'88には参加自由だよ。

☆サーキット大会参加の人は招待状を、見学の人は7月8日・8月8日発売、各パソコン誌のT＆E広告についている、「サーキット入場引換券（1枚で5名まで有効）」か、T＆Eマガジン18号を当日持っていくこと。

交通：近鉄名古屋線・白子駅西口から無料送迎バス（11〜12時・16〜17時）がある。

☆雨天時の中止かどうかのお問い合わせは☎052-776-8500に当日の朝どうぞ。

愛読者サービス　**コンピューターゴーグル**

●視力低下の原因となる紫外線や高輝度可視光線を大幅にカット！

●ゴーグル型なのでメガネをかけていてもOK！

テクノポリス本誌読者に特別価格で販売します。ご希望の方は、現金書留でお申し込み下さい。

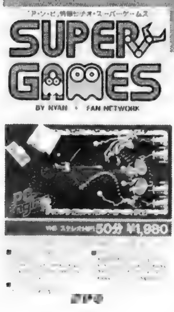
販売　徳間コミュニケーションズ

●申し込み先
徳間コミュニケーションズAV事業部
〒105 東京都港区新橋1-18-21第一日比谷ビル
☎03(591)9161

●申し込み方法
現金書留でお申し込み下さい。到着後1週間以内に発送します（返品は不可です）

特別価格　7800円（市販価格9800円）
※送料を含んだ価格です

ゲーム情報満載ビデオ発売!!



VHS 50分
STEREO
7月22日発売
定価 1980円
制作・発売元
株式会社 SPO

パソコンゲームのビデオマガジン『スーパーゲームズ』が発売されるゾ。最新ゲームの紹介や攻略法が画面でわかり、実際にどのように操作しているかもわかるように作ってあるそうだ。このビデオの提案者はコンピュータクラブNYAN＊FANで、そのアイデアをプロの技術スタッフがビデオにしたから、楽しい作品に仕上がったのだ。

出演のゲームたちはYs、YsII、スタークルーザー、ソリテア、ほかの面々……

対象機種はPCEngine、PC-9800、PC-8801、FM-7/77、X1/turbo、MSX2、X68000の各シリーズ。

発売元SPOさんのご厚意によりこのビデオを、テクポリ愛読者5名にプレゼント！ハガキで下のあて先まで。

大戦略IIデータコレクション、グッズプレゼント

「大戦略〜」ファン待望の「大戦略IIデータコレクション」が発売された。ログイン誌上で公募された、「大戦略IIエディタセット」によるユニットデータおよびマップの中から、7つのユニットデータと各1〜4のマップを、システムソフトが独自に選んで収録したもの。PC-9801シリーズ、2HD 定価5000円。

さて、この『大戦略IIデータコレクション』の発売を記念して、発売元のシステムソフトさんのご厚意により、特製大戦略IIデータコレクションTシャツ、それにシールをセットにして5名の方にプレゼントします。ご希望の方は、ハガキで下のあて先まで。締め切りは8月8日必着です。たくさんのご応募お待ちしています。

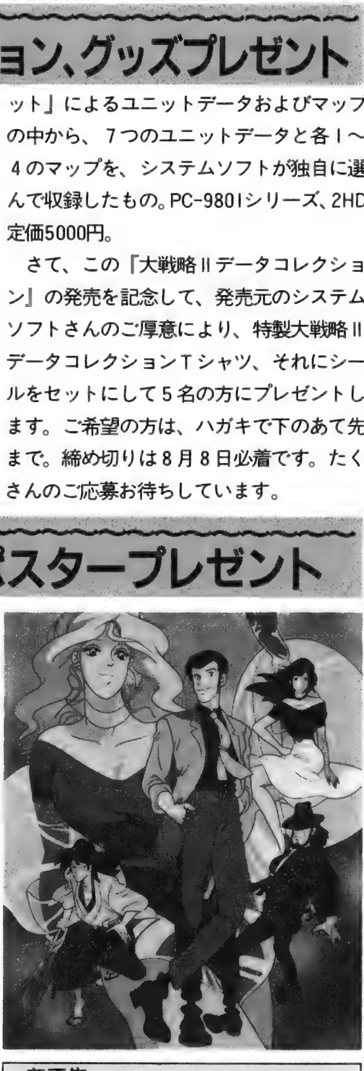
ルパン三世・バビロンの黄金伝説ポスタープレゼント

ルパンゲーム第2弾「ルパン三世・バビロンの黄金伝説」が7月14日に発売！それを記念して、ソフトお買い上げの人、先着3000名に、右の書きおろしオリジナルポスターがプレゼントされることになった（この特典を扱っていないお店もあるから よく確かめてから、買ってね)。

さてさて、発売元の東宝さんのご厚意により、このオリジナルポスターをテクポリの愛読者10名にプレゼントしちゃう。ハガキに“ルパン三世のポスター希望”と書いて右下の住所まで。

＊

というわけで、各プレゼントを希望の方は、ハガキに何を希望するのかを忘れずに書いて、郵便番号・住所・氏名を明記のうえ、右のあて先にドンドン出してネ。締切は8月8日必着。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。



(B2版のオリジナルポスター)

あて先
〒105 東京都港区新橋4—10—7
TIM テクノポリス編集部
テクノインフォメーション
プレゼント係

1988★★★★★★★★★
パソコンゲーム大全集4

アソコンでらっくすシリーズ●4

●ゲーム・カタログ「大全集」最新決定版
●名作ゲームから最新ゲームまで200本をジャンル別に集大成
●美しい画面写真を多数使用した読みやすくカラフルな誌面
●読者アンケートに基づくパソコンゲームTOP50を発表／
●1位〜30位の人気ソフトは名場面を写真で追跡、徹底紹介
●便利なソフトインデックス、ソフトハウスガイド付き
●掲載ソフトが230名様に当たる、愛読者特大プレゼント／
●カラー＆2色刷り128ページ、全144ページの豪華完全保存版

発売中！
定価 880円

売り切れ迫る／
●ムフフの夢太郎責任編集／ まるごと一冊アダルト快感特集の『美少女ゲーム最前線』絶賛発売中／ 特価780円

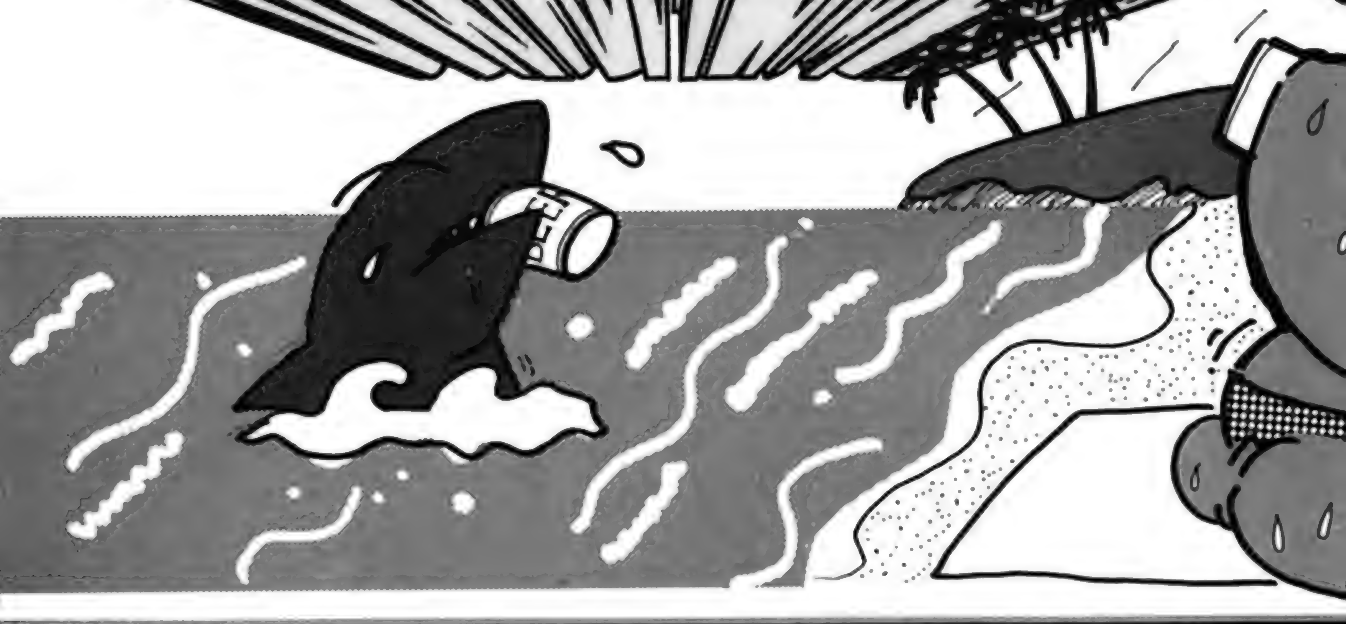
近日登場予定／
●お待たせしました。ディスク文庫の第3・4弾『とらわれペンギン』『プロジェクトA子2』近日見参／ 定価2800円

乞うご期待〜／
●「美少女〜」に続くアソコンすうぱあスペシャル第2弾は『シミュレーションゲーム最前線』7月発売予定 880円

〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
☎03・208・6740(アソコン編集部)
辰巳出版㈱

新作ゲーム&懐かしゲームを改造しちゃえ!!

改造法苦楽部



注意! この記事は読者からの投稿を編集部にあるソフトで動作確認したものを中心に構成されています。メーカーによってはいくつかのバージョンのソフトを出しており、掲載の方法ではダメな場合もあります。また、この記事の文責はすべて編集部にあ

for X1turbo (5インチ2Dディスク版)　■システムソフト

スーパー大戦略

★情報提供★
中島菊雄サン
(青森県)

X1版にもあった隠しユニット!

5・6合併月号のPC−88版「スーパー大戦略」の改造法を覚えているかな? 隠しユニットを出現させるという改造法だったけど、X1版でもできたという情報が送られてきたよ。

① turbo BASIC(CZ-8FB02ver.1.0)を起動させ、改造プログラムを間違いなく打ち込む。

② ドライブ0にゲームディスク、ドライブ1にデータディスクを入れる。

③ RUN〔RETURN〕

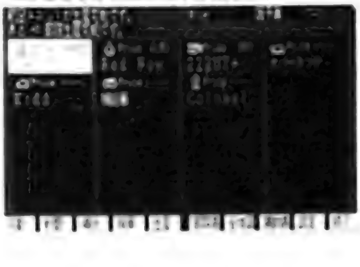
④ あとは、普通にゲームを始める。

これで、生産タイプの25番目に"The near future"が入ります。

X1ユーザーのキミの「スーパー大戦略」で隠れユニットを戦線に投入することができるわけだ。

○ほら、ほら。Blueのところにちゃ〜んとThe near futureが入っているんだよ

○主力戦闘機であるSR-71を買おうと思ったけどさすがに高くて手が出ないナ



最近、改造法苦楽部の投稿ハガキを見ていてふと気がつくんだけど、機種が偏っているんだよね。とくにPC－88の投稿が全体のほぼ半分を占めていて、逆にFM－7の投稿がぜ～んぜ～んないんだよ。たまにFM－7の投稿が来たと思えば美少女ソフトのグラフィックを見る改造法だったり……。どうした7ユーザー、以前のパワーはどこへいってしまったんだよ！　というわけで今月も改造法苦楽部の始まり、始まり。

★『スーパー大戦略』
for X1turbo
隠しユニットを出す

★『イース』
for MSX2
いきなりエンディングが見られる

★『スティル・ソード』
for PC-8801mkII SR
ステージセレクトと能力値アップ！

★『THEプロ野球 激突ペナントレース』
for MSX2
制限なしのチームを作る

り、メーカーとは直接関係ありません。したがって、この記事に関する問い合わせは本誌の目次に記載されている方法・時間で、編集部あてにお願いします。なお、掲載の改造法は個人で楽しむためのものです。また、プログラムを個人的な使用以外の目的で複製することは禁じられています。

```
10 DEVI$"0:",1067,A$,B$
20 DEVI$"1:",19,C$,D$
30 MID$(D$,65,64)=MID$(B$,65,64)
40 DEVO$"1:",19,C$,D$
```

◐さっそくホバータンクを買ってみることにした。さすがに高価なだけはあり、移動距離が8と、他の戦車と比べ非常に性能が良いのがわかる

for MSX2（3.5インチ2DDディスク版）　■日本ファルコム

イース

簡単にエンディングが見れちゃうゾ

★情報提供★
小野裕幸サン
（岐阜県）

去年の大ヒット作であり、続編も発売されたおなじみの『イース』MSX2版。なんとデータを書き替えてフルアイテムにしたり、エンディングを見てしまおうという改造法だ。

① 普通にゲームを始め、好きなところでユーザーディスクにセーブする。

② DISK BASICを起動する。

③ 改造プログラムを間違いなく打ち込む。

④ RUN〔RETURN〕

⑤ ドライブAにセーブしてあるユーザーディスクを入れて〔RETURN〕キーを押す。

⑥ 最初に変更したい項目が表示されるので〔1〕キーから〔3〕キーのどれかを入力する。

〔1〕を入力すると、POWER UP!（LIFE, LEVEL, GOLDが最大になります）

〔2〕を入力すると、ITEMUP！（『イース』に出てくるアイテムの中で、“ハンマー”を除いたすべてのアイテムを手にすることができます）

〔3〕を入力するとENDING／（そのまま“ダームの塔”へ行って、〔R〕キーで“イースの本”を読むとエンディングになります）

⑦ セーブしてよいか聞いてくるのでセーブしてもよいなら〔Y〕キーを、セーブしないときは〔N〕キーを押す。

⑧ 普通にゲームを起動させる。

⑨ 改造したユーザーディスクをドライブAに入れ、データをロードする。

う～む、やはりMSX2版のエンディングはいいな。他機種と違ってグラフィックがきれいだもんネ。

○さすがにMSXのエンディンググラフィックはきれいだな～

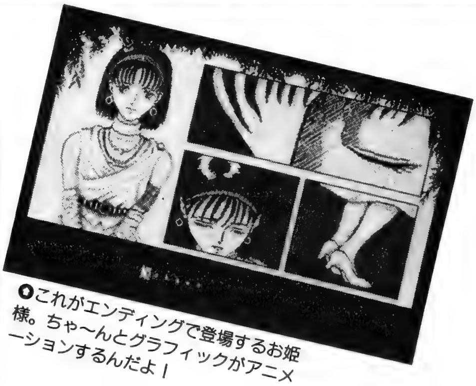
```
100 '---------------------------------
110 '   Ys LIFE & ITEM POWER UP PROG.
120 '---------------------------------
130 :
140 CLEAR 200,&HCFFF:SCREEN 1:WIDTH 30:KEY OFF:DEFINT A-Z:ON ERROR GOTO 380
150 ON STOP GOSUB 380:STOP ON:COLOR 15,4,4
160 A1=PEEK(&HF351):A2=PEEK(&HF352)
170 YS$="(Ys) DATA DISK"
180 PRINT " PLEASE SET ";YS$;:INPUT K$
190 POKE&HF351,0:POKE&HF352,&HD0
200 A$=DSKI$(1,10):F$=""
210 FOR I=0 TO 6:F$=F$+CHR$(PEEK(&HD000+I)):NEXT I:IF F$="YS-USER" THEN 230
220 PRINT "This isn't";YS$:GOTO 180
230 PRINT "(1) LEVEL UP"
240 PRINT "(2) ITEM UP"
250 PRINT "(3) END DEMO"
260 INPUT "INPUT No.(1-3)";N:IF N=2 THEN 340
270 IF N=3 THEN 310
280 RESTORE 410:L= 1:GOSUB 390
290             L= 4:GOSUB 390
300 GOTO 350
310 RESTORE 450:L= 0:GOSUB 390
320             L= 2:GOSUB 390
330 GOTO 350
340 RESTORE 430:L=14:GOSUB 390
350 K$="":INPUT "SAVE しても よいですか(Y/N)";K$
360 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 370 ELSE 180
370 DSKO$1,10:PRINT"COMPLETED!!"
380 POKE&HF351,A1:POKE&HF352,A2:END
390 READ AD$:AD=VAL("&h"+AD$)
400 FOR I=0 TO L:READ DT$:DT=VAL("&h"+DT$):POKE AD+I,DT:NEXT:RETURN
410 DATA D007,FF,FF
420 DATA D00B,FF,FF,FF,FF,1D
430 DATA D01D,1F,10,1F,10,1F,10,3F,00
440 DATA      1F,00,3F,3F,FF,3F,0F
450 DATA D02C,1F
460 DATA D034,02,00,C4
```

for PC-8801mkⅡSR（5インチ2Dディスク版） ■フェアリーテール

スティル・ソード

★情報提供★
TENTENクン
（愛知県）

これならドラゴンも楽勝だネ！



○これがエンディングで登場するお姫様。ちゃ〜んとグラフィックがアニメーションするんだよ！

フェアリーテールの『スティル・ソード』ってすご〜くムズイんだよね。突然、壁などにはさまれたり、モンスターに囲まれてしまいゲームオーバーなんてことも。そこで、ヒットポイントなどをいっぱ〜い増やしてしまう改造法を紹介するね。

① システムディスク内のコピーユーティリティを使って、『スティル・ソード』のゲームディスクAをコピーする。

② N88 DISK BASIC（5インチ2Dシステム）を起動し、改造プログラムを間違いなく打ち込む。

③ ドライブ1にコピーしたゲームディスクAを入れる。

④ RUN〔RETURN〕

⑤ 適当に数値を入力。

⑥ ドライブ1にマスターディスクを入れ、〔ESC〕キーを押しながら普通にゲームを起動させる。

⑦ “SAVEしたところからはじめる”と聞かれたら、ドライブ1のマスターディスクAとコピーしたゲームディスクAを入れ替える。

おまけにステージセレクトもできるので、最後のボスキャラを倒して簡単にエンディングを見ることができるよ。

```
100 '   Still Sword                              By   TENTEN
110 CONSOLE 0,25,0,1:CLS :SC=16 :TR=1 :B=0
120 PRINT "Still Sword  ノ  [A] DISK ヲ DRIVE 1 ニ イレテクダサイ (RET)"
130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 130
140 GOSUB *T.R
150 RESTORE 370:FOR I=1 TO 16
160 READ A$,B$,C,D
170 PRINT A$+" ハ イクツニシマスカ (";C;"-";D;")";:INPUT A
180 IF A<C OR A>D THEN 170
190 POKE &HC000+VAL("&h"+B$),A-C
200 NEXT I
210 INPUT "GOLD          ハ イクツニシマスカ (0-65535)?",A
220 IF A<0 OR A>65535!  THEN 210
230 IF A<256 THEN 240 ELSE A=A-256:B=B+1:GOTO 230
240 POKE &HC095,A:POKE &HC096,B
250 INPUT "EXP           ハ イクツニシマスカ (0-65535)?",A:B=0
260 IF A<0 OR A>65535!  THEN 250
270 IF A<256 THEN 280 ELSE A=A-256:B=B+1:GOTO 270
280 POKE &HC099,A:POKE &HC09A,B :POKE &HC090,4:POKE &HC091,8
290 A=0:FOR I=1 TO 5
300 PRINT I;"メン ノ     ハジメカラナラ = ";A
310 PRINT I;"メン ノ ボス ノ マエカラナラ = ";A+1
320 A=A+2:PRINT:NEXT I
330 PRINT " サイゴ ノ ボス ノ マエカラナラ = 10"
340 INPUT "ヲ イレテクダサイ??",A
350 POKE &HC08C,A
360 GOTO  *T.W
370 DATA LONGBOW  ,80,0,99,   BOWGUN,81,0,99,   SHIELD,82,0,99
380 DATA HOURGLASS,83,0,99,   MIRROR,84,0,99,   RING  ,85,0,99
390 DATA MADCINE  ,86,0,99,   ROD   ,87,0,99,   HOURSE,88,0,99
400 DATA AXE      ,89,0,99,   MANTLE,8A,0,99,   HELMET,8B,0,99
410 DATA LEVEL    ,9B,0,99,   STR   ,8E,100,255  ,DEF,8F,70,255
420 DATA HIT POINT,8D,0,255
430 ' ¥¥¥ Disk read rouchine !! ¥¥¥
440 *T.R:RESTORE 530
450 FOR I=&HA000 TO &HA000+24
460 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
470 NEXT:POKE &HA000+13,SC:POKE &HA000+14,TR
480 DEF USR=&HA000:A=USR(0):RETURN
490 *T.W
500 WW=&HA000
510 POKE WW+18,&HED:POKE WW+19,&H44:POKE WW+20,0
520 A=USR(0):PRINT "Completed !!"
530 DATA AF,32,85,EC,32,B4,EC,3E,03,32,50,EF
540 DATA 01,00,00,21,00,C0,3E,01,B7,CD,9A,36,C9
```

for MSX2（ROM版）　　■コナミ

THE プロ野球 激突ペナントレース

キミも最強チームを作っちゃえ！

★情報提供★
高根稔明クン
（東京都）

最近、チマタで大流行の野球ゲーム。とくに2人でプレイすると燃えるんだよね。そんな野球ゲームの1つである『THEプロ野球激突ペナントレース』の選手データに手を加えて最強チームを作っちゃおう。

① MSX-DISK BASICを起動させる。

② リストを間違いなく打ち込む。

③ フォーマット済みのブランク・ディスクをドライブAに入れる。

④ RUN〔RETURN〕

⑤ 指示に従って順番にデータを入力する。

＊データ入力時の注意

1．チーム名は、8文字以内、選手名は6文字までで、数字、アルファベット、ひらがなの文字が使える。

2．打率、防御率を入力するときは、小数点を無視する。

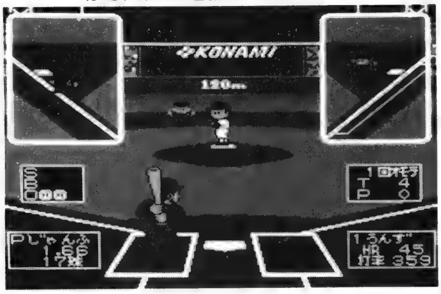
3．球のキレは1ケタ。ホームラン数、走力、スタミナは2ケタ。打率、球速、防御率は3ケタの整数で入力。

4．投手の設定は、〔R〕が右投げ、〔L〕が左投げ。〔O〕が上投げ、〔U〕が下投げとなる。

5．球速190kmを越えないように入力する。

あまり打率、ホームラン本数などを多くしてしまうと、打つ球のほとんどがポップフライになってしまうので注意が必要。

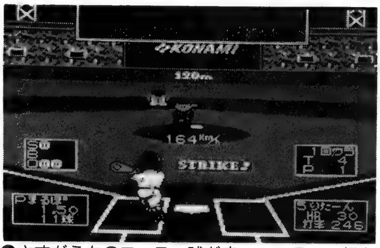
○2アウト満塁のチャンス！　ここでヒットがでればまた追加点が入る



注：チーム名入力のときに、スペースを使ってはいけない

```
10 SCREEN 1:CLEAR 1000:DIM CS$(3):ON ERROR GOTO 680:MAXFILES=1
20 INPUT"チームめい";T$
30 TN$=LEFT$(T$,8)+"."+LEFT$(MID$(T$,9,2)+"$$",2)+"A"
40 OPEN TN$ FOR OUTPUT AS #1
50 A$=LEFT$(T$+SPACE$(10),10)
60 LO=10:GOSUB 600:C$=C$+CHR$(0)
70 FOR I=1 TO 12
80 BN$=STR$(I)+"は゛んめのた゛しゃの"
90 PRINT BN$+"なまえ";:INPUT NA$
100 A$=LEFT$(NA$+SPACE$(6),6)
110 LO=6:GOSUB 600
120 PRINT BN$+"さゆう(L/R)";:INPUT RL$:RL$=LEFT$(RL$,1)
130 IF INSTR("LlRr",RL$)=0 GOTO 120
140 IF INSTR("Ll",RL$) THEN C$=C$+CHR$(26) ELSE C$=C$+CHR$(32)
150 PRINT BN$+"た゛りつ";:INPUT HI
160 A$=RIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR$(HI))-1),3)
170 LO=3:GOSUB 600
180 PRINT BN$+"ホームランすう";:INPUT HR
190 A$=RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(HR),LEN(STR$(HR))-1),2)
200 LO=2:GOSUB 600
210 PRINT BN$+"そうりょく";:INPUT RN
220 A$=RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(RN),LEN(STR$(RN))-1),2)
230 LO=2:GOSUB 600
240 NEXT I
250 FOR I=1 TO 4
260 PN$=STR$(I)+"は゛んめのとうしゅの"
270 PRINT PN$+"なまえ";:INPUT NA$
280 A$=LEFT$(NA$+SPACE$(6),6)
290 LO=6:GOSUB 600
300 PRINT PN$+"さゆう (L/R)";:INPUT RL$:RL$=LEFT$(RL$,1)
310 IF INSTR("LlRr",RL$)=0 GOTO 300
320 IF INSTR("Ll",RL$) THEN C$=C$+CHR$(26) ELSE C$=C$+CHR$(32)
330 PRINT PN$+"し゛ょうけ゛ (O/U)";:INPUT OU$:OU$=LEFT$(OU$,1)
340 IF INSTR("OoUu",OU$)=0 GOTO 330
350 IF INSTR("Oo",OU$) THEN C$=C$+CHR$(35) ELSE C$=C$+CHR$(18)
```

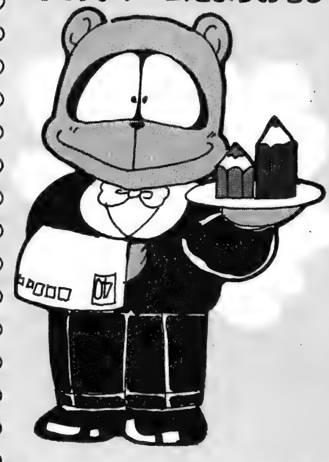
```
360 PRINT PN$+"ｽﾋﾟｰﾄﾞ";:INPUT SP
370 A$=RIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(SP),LEN(STR$(SP))-1),3)
380 LO=3:GOSUB 600
390 PRINT PN$+"ぼうぎょりつ";:INPUT DP
400 A$=RIGHT$("000"+RIGHT$(STR$(DP),LEN(STR$(DP))-1),3)
410 LO=3:GOSUB 600
420 PRINT PN$+"ｽﾀﾐﾅ";:INPUT ST
430 A$=RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(ST),LEN(STR$(ST))-1),2)
440 LO=2:GOSUB 600
450 CS$(1)="ｶｰﾌﾞ":CS$(2)="ｼｭｰﾄ":CS$(3)="ﾌｫｰｸ"
460 FOR J=1 TO 3
470 PRINT PN$+CS$(J)+"のきれぐあい";:INPUT CS
480 A$=RIGHT$(STR$(CS MOD 10),1)
490 LO=1:GOSUB 600
500 NEXT J
510 NEXT I
520 PRINT "ﾃﾞｨｽｸのよういができたら":PRINT "なにかキーをおしてください"
530 DI$=INKEY$:IF DI$="" GOTO 530
540 PRINT #1,C$
550 PRINT"ﾃﾞｰﾀのさくせいがかんりょうしました"
560 INPUT"つづけますか(Y/N)";CO$
570 IF INSTR("YyNn",CO$)=0 GOTO 560
580 IF INSTR("Yy",CO$) THEN 10
590 END
600 FOR K=1 TO LO
610 B$=MID$(A$,K,1)
620 B=ASC(B$)
630 B=B+(B>64ANDB<91)*50+(B>47ANDB<58)*47+(B=45)*31+(B=176)*162+(B=254)*254+(B=2
220RB=223)*210+(B>144ANDB<160)*104+(B>223ANDB<253)*168+(B=134)*49+(B=253)*167+(B
>134ANDB<144)*48
640 IF B=ASC(B$) THEN B=0
650 C$=C$+CHR$(B)
660 NEXT K
670 RETURN
680 IF ERR=70 AND ERL=540 THEN PRINT "ﾃﾞｨｽｸがはいっていません":RESUME 520
690 ON ERROR GOTO 0:ERROR ERR
```



○さすがうちのエース、球が走っているワ。軽々164kmでバッターからストライクを奪う

改造法 大募集

改造法苦楽部では、ゲームプログラムを解析してわかった改造法を募集しています。改造の内容は、機数増やし、パラメータの変更、無敵、ゲーム自体をよりおもしろくする改良など何でも可。ただしゲームプログラムをコピーするものや元のディスクを書き換えるものは不可です。ゲームをよりおもしろくする改造法をお待ちしています!



★応募方法★

①ゲーム名、機種名、媒体(ディスク・ROMなど、ディスクの場合は2D、2HDなどの別も)、②改造法の内容、(できるだけくわしく、わかりやすく)、③住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を書いて右のあて先まで。

★応募の注意★

できるだけ読みやすく、わかりやすくお願いします。長い改造プログラムなどはディスクにSAVEして送っていただくととても助かります。それから、1通の郵便には必ず1つの改造法だけ書いてください。

改造法の採用分には、本誌規定の謝礼をお送りします。

あて先

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部

改造法苦楽部係

【広告のページ】この記事の内容に関して編集部は一切関知いたしません。内容に関するお問い合わせは直接、下記住所テクノポリスソフトあてにお願いします。

開発室日誌

テクノポリスソフトのファンタスティックコミュニティ

新作ゲーム GAL WARS

先月号でも、ちらりと紹介していたテクノポリスソフトの夏の新作『GAL WARS／きゃぴきゃぴるん♡』がいよいよ発売されるぞ。そこで、今回は開発室を離れて、このソフトを作っている最中の、XKD研究所というところを訪ねてみることにしよう。

XKD研究所というのは、聞き慣れない名前だと思うが、実は過去いくつもの美少女（のでる）ゲームを世に送り出したソフト屋さんなのだ。ではさっそく、所長のXKD氏にインタビューしてみよう。しかし、部屋の隅にドライフラワーをかけておくなんて、何といいセンスなのでしょうね。「ん〜。あれは、ずっと前から置いてあって乾燥しているタマネギなの」うひゃー。

◘これがXKD研究所のほこる開発機器だ／この高価な機器群と、最適な開発環境のなかで、たくさんの美少女が生まれ、消え去っていった

「今回のゲームのすごいところは、絵や音楽などに何の統一性もないところです。はっきり言って、みんなバラバラ、メチャクチャです」うー。やっとすこしインタビューらしい話を聞くことができた。よかった、よかった。でも、もうスペースが残り少ないのだ。

では、最後に1つ質問しますけれどこの、『GAL WARS』ってどんなゲームなんですか？

「ん〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜」

もう一度、聞いてみましょう。

「ん…………………」　（つづく）

◘『GAL WARS』に出演予定の女のコ。矢野先生の原画らしい。お絵書きは、XKD研究所自慢のパワーというシステムを使って行われる

おたよりを待っているぞ！

テクノポリスソフトの新作は、まだまだこれだけじゃあないぞ!! 夏に向けての新作が、ドカドカ用意されているのだ。なかでも、グラフィック・ツール『LALF』は、多彩な機能と処理の高速さにびっくりしてしまうのではないかな。（写真下）

◘LALFでとりこんだ、すみよし氏の絵。よ〜く見ると、アイコンに変化が見える

そんなわけで、このコーナーに疑問がわいたら、お便りを出すようにしよう。開発員は、どんな質問にも答えるぞ。あて先はテクポリ編集部ではない。

ここだ！ここに出してくれ!!

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM　テクノポリスソフト
開発室日誌係　まで

今月の神たまの一声「違う！変態とスケベは別なんだ！」

今月のプログラム

```
10 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1
:CLS 3:WINDOW(-1,-1)-(1,1):FOR
 X=-1 TO 1 STEP .02:FOR Y=-1 T
O 1 STEP .02:ONI=EXP(X*X+Y*Y):
X1=X/ONI:Y1=Y/ONI:PSET(X1,Y1),
(ABS(X*Y)*10 MOD 6)+1:NEXT Y,X
20000 GOD=1:WHILE -1:FOR KAM=1
 TO 7:COLOR=(KAM,(GOD+KAM) AND
 7):NEXT:FOR KAM=1 TO 50:NEXT
KAM:GOD=(GOD+1) AND 7:WEND
```

脳 PC-98、88シリーズ

脳の断面に見られるような、複雑な形をそっとプログラムに託しました。

気長に、期待せずに見続けるのがコツかと思われます。そのうち、動き始めるかもしれません。

❗開発ルームは謎だらけ❷

謎之二　リンゴの想い

ある日のことである。開発室に、ひと箱のリンゴが送られてきた。この差し入れに、開発スタッフは、手放しで喜んだ。彼らは何より“タダで食べられるもの”が好きであったから。

しかし、喜んでばかりもいられない。リンゴなんてものは、たまに1個2個食べるからおいしいのであり、毎日何個かずつ食べていかないとならないほどの量があるというのは、並たいていのことではないのだ。

実際、開発スタッフの笑顔は3日で消え去った。残ったのは、大量の赤い果物と、それを食べつくすことへの義務感だけだったのである……。

「と、とにかく食べるしかない!!」

彼らは、ひたすらにがんばった。そして、何とか3個ほどを残すのみ、というところまで行き着いた。

ここで、彼らは油断してしまった。

「あれくらいなら誰かが食べるさ」

全員がそう考え、リンゴのことを気にしなくなってしまったのだ。

開発員の一人が気づいたときにはすでに遅く、箱のなかでカビの固まりになったリンゴが、にっこりほほえんでいたそうである。

謎之二・完

ストロー通信　ハーイ、ストローです♡　このまえ、オニオンさんとY人さんが、わきのほうでゴニョゴニョ話しているので、ちょっと聞いてみたら、なんとなんと、2人で新作ゲームを作るんですって。アニメーションするRPGなんだってさ！

ゲーマーとプログラマーのための手作りソフトコーナー

えんじょいぷろぐらみんぐ

ハイ、今月はプログラム２本であります。１本はPC-8801mkIISRで『I・P・B・M』。ゲーマーズページでは易しく、プログラマーズページでは詳しく紹介。もう１本はX１の『バスケットでしゅ／』。移植バージョンアップ版だよ／

『I・P・B・M』(アイ・ピー・ビー・エム)

for PC-8801mkIISR シリーズ

バリアを張ってミサイルをたたけ／

あせあせ１画面ゲーム！

BY MRN

プログラミングもおもしろい

ども／ MRNと申します。某（いんぐりもんぐりで有名な）高校に通っている、受験生です。趣味はもち／パソコンいじりです。あとは読書ですね。これから投稿しようと思っている人にひと言。よ〜く見直そう。送ったあとに恥ずかしい思いをしないためにね。ではでは。

ゲーマーズページ

いつもは市販ゲームでばかり遊んでいる人も、たまには自分の打ち込んだプログラムで遊んでみない？　初めてだってどうにかなるさ。てなワケで、ゲーマーズページはプログラム初心者&遊び方のページです。ホイ

プログラムリストを正しく打ち込もう

まず初めにお断り。このプログラムはPC-8801mkIISR以降の機種でないと動きません。また、PC-88VA シリーズのV３モードでは、正しく動作しないかもしれません（確認してないの。ゴメンなさい／）。

ではでは超初心者向けプログラムの打ち込み方講座だぞ。

① とりあえずV２モードにセット。４／８メガHz切り換えがある機種の場合はお好みのほうを。

② あたりまえのことだけど電源を入れる（ディスプレイもね）。

③ ディスクドライブの付いてる機種は、システムディスクをドライブ１にセット。そしてリセットボタンを押す。

④ しばらくして画面に"How many ～" などという表示が出たら、リターンキーを押す。

⑤ 次のページのプログラムリストを慎重に打ち込む。この打ち込み方を手取り足取りやっていると、５ページでも足らないのでやんない。パソコンの説明書（ユーザーズガイド）をよ〜く読むべし。

⑥ ある程度（半分ぐらい）打ち込んだらセーブ（これも説明書を参照）をしておこう。停電とか事故とかで、せっかく打ち込みかけたプログラムがパァーになることもあるからだ。

●ゲームスタート。なにもないところにミサイルが降ってきた。そしてエネルギーが25になると、ミサイルが止まり四角いワクが出現

⑦ 全部打ち込みおわったら、何度も本と見比べて間違いないかをチェック。間違いはすぐさま直そう／　もちろんセーブも忘れずに。

⑧ もうこれで絶対間違いない／　となったらRUN〔RETURN〕動いた、バンザイ／な〜んてことはめったにない。きっとエラー（間違い）が出るハズ。次のページの"ココがあやしい"を参照して直しましょ。

⑨ あらためてRUN〔RETURN〕

●ワクをテンキーで動かして、ミサイルの来そうなところで〔５〕のキーを押す。するとそこには緑色のバリアが張られる

■『I・P・B・M』プログラムリスト

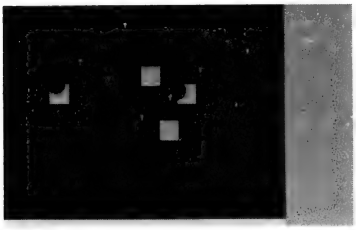
```
10 NEW CMD:S=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE S:CLS 2:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:CO
LOR 7:DIM X(15),Y(15),A(15),B(15),EN%(10),DO%(130),BA%(130):LINE(0,0)-(32,16),4,
B:GET(0,0)-(32,16),BA%:FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5:READ C:PSET(X,20+Y),C:NEXT X,Y
20 GET(1,21)-(5,25),EN%:READ DA$:FOR J=0 TO 15:DB=VAL("&H"+MID$(DA$,J*2+1,2)):LI
NE(15,J+30)-(0,J+30),2,,DB:LINE(15,J+30)-(31,J+30),2,,DB:NEXT:GET(8,30)-(23,45),
DO%:COLOR=(1,1):  DATA 7,2,7,2,7,0,2,7,2,0,0,0,7,0,0,0,0,7,0,0,0,0,2,0,0
30 CLS 3:S=0:E=0:RE=100:DO=0:T=0:N=0:MX=16:MY=9:LOCATE 66,4:PRINT "ENERGY:"
40 LINE(0,191)-(512,199),5,BF:LINE(513,0)-(639,199),1,BF:LOCATE 66,2:PRINT "SCOR
E:":LOCATE 66,13:PRINT "REST:":RS=100: DATA 071F7FFF7F7F1F0D017D010105071F7FFF
50 T=T+1:IF E<>25 THEN 70: DATA 0,0,0,0,0,0,25,7,16,16,16,23,6,0,0,0,0,0,0
60 K=INP(0) AND INP(1):MX=MX+2*((K=191)*(MX<30)-(K=239)*(MX>1)):MY=MY+2*((K=251)
*(MY<20)-(K=254)*(MY>1)):SX=MX*16:SY=MY*8:PUT(SX,SY),BA%,XOR:IF K=223 THEN LINE(
SX,SY)-(SX+32,SY+16),4,BF:E=0 ELSE PUT(SX,SY),BA%,XOR:GOTO 60
70 IF T MOD 8=0 AND N<15 AND RE>0 THEN N=N+1:GOSUB 110:X(N)=C:Y(N)=5:A(N)=-185/(
C-D):B(N)=5-A(N)*C:RE=RE-1:LOCATE 72,13:PRINT RE:PUT(X(N)-2,Y(N)-4),EN%,XOR
80 FOR I=1 TO N:PUT(X(I)-2,Y(I)-4),EN%,XOR:Y(I)=Y(I)+1:X(I)=(Y(I)-B(I))/A(I)
90 EP=POINT(X(I),Y(I)):IF EP=5 THEN PUT(X(I)-7,Y(I)-15),DO%,PSET:DO=DO+1:RS=RS-1
:M$="GAME OVER":BEEP 1:GOTO *R ELSE IF EP=4 THEN S=S+1:M$="CONGRATULATION":CIRCL
E(X(I),Y(I)),15,0:PAINT(X(I),Y(I)),0,0:GOTO *R ELSE PUT(X(I)-2,Y(I)-4),EN%,XOR
100 NEXT:LOCATE 72,2:PRINT S:E=E+1:LOCATE 74,4:PRINT E:GOTO 50
110 C=INT(RND*510):D=INT(RND*493)+8:RETURN: DATA 5,7,16,16,16,39,20,0
120 *R:RESTORE 50:FOR F=0 TO 1:FOR G=0 TO 13:READ H:CMD VOICE REG G,H:NEXT G,F:F
OR J=I TO N-1:X(J)=X(J+1):Y(J)=Y(J+1):A(J)=A(J+1):B(J)=B(J+1):NEXT J:N=N-1:IF DO
=3  OR S=RS THEN COLOR=(DO+2,2):LOCATE 21,10:PRINT M$ ELSE BEEP 0:GOTO 80
130 IF INKEY$<>" " THEN 130 ELSE BEEP 0:COLOR=(DO+2,DO+2):COLOR=(5,5):GOTO 30
```

『I・P・B・M』は こんなゲーム

宇宙からやってくる惑星間弾道ミサイル（I・P・B・M）を、バリアを張って破壊するというゲーム。と言うと、むかしあった『ミサイル・コマンド』を想像しちゃうけど、あれほどアセるものではないよ。けれども最高15コものミサイルが一画面中に出てくるので、なかなかたいへん！

画面下の水色の部分が地面。ここにミサイルが3発ブチ込まれたらゲームオーバー。それを阻止するためのバリアは、画面右上のエネルギー（ENERGY）が25にならないと張れない。25になったら、テンキーの2、4、6、8で動かし、5のキーでバリアをセット。そしてまたエネルギーが25になるまでジッとがまん。

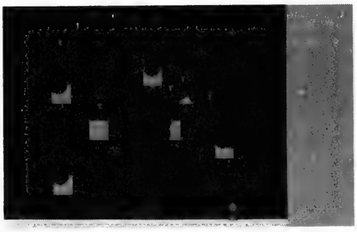
なんと雨あられと降ってくるミサイルを、（1面目は）100発も防がなければクリアにならないのだ！　ちなみにリプレイはスペースキーであります。ちょっと遅いけど楽しめます！



◆だいぶミサイルの数が増えてきて、せっかく張ったバリアも次々と破られていく。もっとバリアを張らなくては！　エ、エネルギーが……

エラーが出たら ココがあやしい

“ピー！”とビープ音が鳴ってエラーで止まってしまった。しかし表示されている行番号のところには間違いがない、というときは、このプログラムの場合第一にデータ（DATA）をうたぐってみよう。20、40、50、110行にあるDATAのうしろの数値が間違っていないか、数は足りているか、カンマ（，）は抜けていないかをよ～く確認しよう。なぜデータをうたぐるのかというと、まず、同じ数値や文字ばかりで打ち込みミスを起こしやすいということ。そしてデータはそれを読み込むリード（READ）部分とは別の行にあり、データの間違いはリードの行（もしくは他の行）でエラーになってしまう。データはとってもあやしい。



◆あーらら、ミサイルが1つ地面に落ちて、キノコ雲がドカ～ン！　たくさんあるミサイル1つ1つの動きを、よ～く見なくてはいけない

他にエラーの原因となりそうなところと言うと……、ん～、正直言って全部って言えちゃう。このプログラムのように変数と計算と代入が各行にまたがっていると、エラーの原因を探し出すのはなかなかめんどくさい。まぁ頭から1行ずつよ～く見直したほうがいいかもね。確実に言えるのは、爆発音が変なときは、50と110行にあるデータか、120行があやしいってこと。あと、バリアが思うとおり動かせない場合は60行を見てみよう、てところかな。

ココを変えると こうなるぞ

「エネルギーが25になるまで待つなんて！　イライライラ」と言う人は、50行にある“E<>25”の“25”を10にしてみよう。これでエネルギー10でバリアが張れるぞ。同じくこの値を40とかにすると、手に汗握るスリルが味わえるよ。

次に、ミサイルは一画面中15コまで出るワケだけれども、この数も変えてみよう。10行2段目にある“X(15)，～B(15)”の4つの“15”と、70行1段目の“N<15”の“15”を同じ数値で増減（1～30くらい）してみよう。ただし大きな値にすると、スピードが遅くなってしまうけどね。

プログラマーズページ

プログラムが組めるようになりたいなぁと言う人も多いはず。プログラムの勉強には、人のプログラムを見てテクニックを盗むのが一番。てなワケで、プログラマーズページでは、プログラムを詳しく紹介するのです。ハイ

■プログラムの説明

10〜20 画面・変数の初期化、キャラクタ作成

NEW CMDはV2モードのBASICで、FM音源などの命令を拡張するためのもの。乱数の系列を変えたあと画面の初期化、配列変数の領域確保。そしてキャラクタのグラフィックを描き、それをGETしているわけだが、そのグラフィックの描きかたがそれぞれ違っておもしろい。カーソルはラインの四角、ミサイルはカラーコードデータの読み込み、キノコ雲は16進データの形となっている。20行のおわりがミサイルのデータだ。

30〜40 変数初期化、画面作成

これといって説明の必要はないだろう。40行の最後にあるのがキノコ雲の16進数グラフィックデータ。

50〜60 エネルギー判定、カーソル移動・バリアを張る

50行はターン数をひとつ増やし、エネルギーが25以外ならば70行へ飛ぶようになっている。そのあとのデータは120行で使うSSG音源のもの。60行はINP関数で直接キーボードの情報を読み込み、論理式で計算をしてカーソルの移動・表示をしている。K=223(5のキーを押した状態)のときはそこにラインのボックスフルでバリアを表示する。

70 ミサイル出現

画面に表示されているミサイルが15以下で、残りがある場合は新しくミサイルを表示。A( )、B( )であらかじめミサイルの軌道は決められている。

80〜100 ミサイルの表示・移動・当たり判定

80行でミサイルの表示と移動をやっている。90行はミサイル移動先のカラーコードを調べて、5(水色)ならば地面なので、キノコ雲を表示し120行へ。4(緑)のときはバリアだから爆発の黒い丸を描く。100行にあるNEXTは80行のFOR〜にかかっているけれども、その中にGOTO文があるのは、本当はとってもいけない。スタックがたまってエラーが出ることも……。

110 ミサイル軌道のためのサブルーチン

Cにミサイル出現の、Dにミサイル着弾地点のX座標が入る。うしろのデータはSSG音源用データのつづき。

120 爆発音発生、ゲームオーバー判定

50行からのデータを読み込み爆発音を発生。爆発したミサイルからあとの各ミサイルの座標などを、ひとつ前の配列へ移している。

130 リプレイ処理

スペースキーが押されたら、パレットカラーを直して30行へ飛ぶ。

■変数リスト

X(n)、Y(n)……ミサイルの座標
A(n)、B(n)……ミサイルX軸方向の動き
EN%、DO%、BA%……ミサイル、キノコ雲、バリア・カーソルのGET、PUTデータ
X、Y……ミサイルのグラフィック表示
DA$、DB……グラフィックデータの読み込み、表示
S……スコア、乱数発生用
E……エネルギー
RE、RS……ミサイル残り数
DO……地上に落ちたミサイルの数
T……ターン数
N……表示されているミサイルの数
MX、MY、SX、SY……カーソルの座標
K……キー入力
EP……ミサイル飛び先のカラーコード
M$……メッセージ
C……ミサイルの出現位置(X座標)、ミサイルカラーコード読み込み
D……ミサイルの接地地点(X座標)
H……FM音源データ読み込み

『I・P・B・M』改造の手引き

このゲームをやっていて気になるのが、ミサイルがたくさん出たときのスピードの遅さ。ま、15コのミサイルの表示と軌道計算をやっているのでしかたないか。おぉーそーだ。オマジナイをちょいとかけよう。この1行を付け足してほしい。

```
5  DEFINT  C-W
```

これでごくわずかだけれども、スピードが上がったはず。単に座標計算に使う変数以外を、整数化しただけのこと。不必要な小数点以下の計算をはぶいたワケだ。もう一歩速くするならば、ミサイルの座標をあらかじめ計算して、全Y軸に対するX軸の座標を配列に持たせる方法がある。実際にやってはいないけど、ちょっとは期待できる。これ以上速くするにはBASICでは無理かな？　マシン語を使いたいところだけれども、う～ん。

あと、エネルギーが25になるたびにミサイルが止まっちゃうのは、やっぱりヘン。少なくともキーに触れない間はミサイルが動いていてほしい。ついでにバリアを張らなければ、エネルギーは増えつづける、なんてできればいいけど、こりゃ根本的に作り直さなけりゃ無理だろう。どなたか挑戦して！

移植のススメ

PC-8801mkIISR版『I・P・B・M』を、他機種に移植してみよう。

移植するうえで変えるところは、まず初期設定の10行。ま、これは問題ないと思う。次にプログラム全体にあるグラフィック関係の命令。PSET、LINE、GET、PUTなどの書式が、機種によって微妙に違うので注意。特にPUT命令中のORやXORの働きが全然違うものもあるので、試してみておかしいようだったら変えてみよう。60行のキー入力のINPはINKEY$やSTICKに変えればOK。もちろんその後の条件式も変えなくてはいけない。あと問題になるのは120行で出している爆発音だろう。これはその機種ごとに大幅に変えなくてはいけない。ま、それらしい音がすればいいので、PSGやBEEP音でもかまわないが。ちなみに、＊Rとあるのはラベルだ。120行へ飛ばすようにすればOKだ。

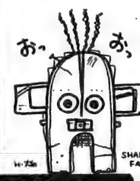
『バスケット でしゅ！・X1版』

X1全機種　さっそく宿題のお答え。

バージョンアップ版だ

BY H・大和

30分で移植できちゃった

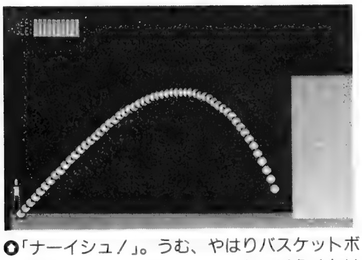


7月号のプログラムを見て「こりゃ簡単そう」と思って、すぐにX1に移植したんだ。うん、30分位でできちゃった。そうか、ボールはこんなふうに飛んでいたのか。そうだ、ボールを大きくすれば写真にも写るぞー！（先月号の写真、ツブレて見えなくてゴメン！：編集者）

「PC-8801版『バスケット でしゅ！』を、バージョンアップ&移植して送ってね！」ということを、先月号のこのページで宿題として出したけど、なんと3日目にX1版が送られてきた。単なる移植じゃなくて、ボールが大きくなっているし（原作は1ドットだったので、ゴルフボールぐらいにしか見えなかった）、ちゃんと壁で反射もしてくれている（同じく原作では、ボールが壁を突き抜けた）、という具合にバージョンアップもされているのだ。いろいろと問題はあるけれど、宿題のお答え一番乗りということで、採用！

ん、そうだ、先月号を見てない人はどんなゲームかしらないよね。ではちょっと遊び方の説明を。

RUNして画面が描かれたら即ゲームスタート。左上で伸縮するバーをスペースキーで止める。これがボールを投げ出す力(POWER)だ。で、もう一度スペースキーを押して止めるのが、角度(ANGLE)のバー。そしてボールが飛んで行き、右のゴールに入ればGOOD！という簡単ゲームだ。

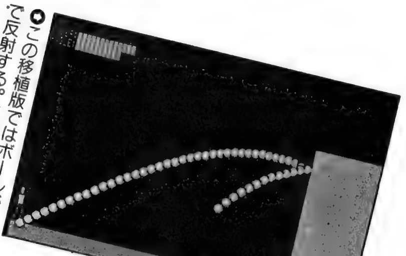


●「ナーイシュ！」。うむ、やはりバスケットボールはこのぐらい大きくないとね。四角く欠けてしまうところが、ちょいとおしい

プログラムをのぞいて見ると

プログラムは原作の88版にGET、PUTのサブルーチンをくっつけ、壁の反射を組み込んだだけで、ほとんど変わりなし。原作と見較べてみよう。

ボールが大きくなったのはいいことだけど、ボールどうしが重なると角ばって消えてしまうところがあるね。こ

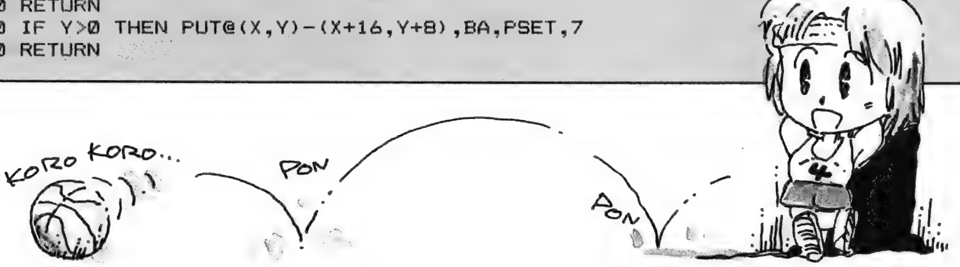


◐この移植版ではボールが壁で反射する。反射を使ってゴールすると気持ちエエよ

れはGET、PUTが四角を対象にしているため起こることなんだ。これを欠けないようにするには、PUT命令中のPSETをORとかにすればいいんだけれども、今度はボールがつながってボールに見えなくなった。これをつながらないようにするために、ボールの回りに黒い丸ワクを付けようとしたんだけれども、どうもうまくいかない。PUTとパレットチェンジをいろいろ試してみてもだめ。ん〜、いい方法はないかしらん？

■『バスケット でしゅ/・X1版』プログラムリスト

```
10 WIDTH 80:INIT:COLOR 5:PALET 2,0:T=40:DEF FNA(X)=INT(RND(1)*X):DIM BA(12)
20 CLS 4:GOSUB 100:CLS 4:FOR A=1 TO 90:PSET (FNA(639),FNA(180),FNA(4)+2):NEXT:A=
(FNA(8)+15)*8:LINE(0,184)-(639,199),PSET,1,BF:LINE(512,60)-(639,189),PSET,5,BF:L
INE(472,A)-(511,A+16),PSET,2,BF
25 COLOR 6:LOCATE 0,0:PRINT W;"ﾃﾝ/ ﾊﾞｽｹｯﾄﾃﾞｼｭ":X=10:Y=180:PX=8:PY=-6:P1=0:P2=0:L
OCATE 0,19:F=1
30 PRINT " ●/":COLOR 7:PRINT "/■":PRINT " || ":PRINT "/ | ":COLOR 4:LOCATE 59,A¥8:
PRINT "\   /":LOCATE 59,A¥8+1:PRINT " \_/":COLOR 5:LOCATE 0,1:PRINT "POWER:";:A=
6:B=1:GOSUB 60:PX=A:LOCATE 0,2:PRINT "ANGLE:";:A=6:B=1:WHILE STRIG(0):WEND:GOSUB
 60:PY=-A/2
40 GOSUB 140:X=X+PX*F:Y=Y+PY:PX=PX+P1:PY=PY+P2:P1=P1-.001:P2=P2+.01:IF POINT(X+1
6,Y)=5 THEN F=-1
45 IF POINT(X+4,Y)=2 THEN BEEP:W=W+10:GOTO 20
50 PALET 3,FNA(7):PALET 4,FNA(7):IF Y<190 THEN FOR A=1 TO T:NEXT:GOTO 40 ELSE 20
60 IF STRIG(0) THEN A=A-6:RETURN ELSE LOCATE A,CSRLIN:IF B=1 THEN PRINT "■"; ELS
E PRINT " ";
70 FOR C=1 TO T:NEXT:A=A+B:IF A=6 OR A=26 THEN B=-B:GOTO 60 ELSE 60
100 CIRCLE(8,4),4,7
110 PAINT(8,4),7,7
120 GET@(0,0)-(16,8),BA,7
130 RETURN
140 IF Y>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+16,Y+8),BA,PSET,7
150 RETURN
```



プログラム 大大大大募集!!

「えんじょい　ぷろぐらみんぐ」では、あなたの作ったオリジナルプログラムを募集しています。ゲームだけでなく、冗談プログラムや実用プログラムなどでも、味のあるおもしろいものならばOKです。プログラムの長さなどに制限はありませんが、短いもののほうが採用される確率は高いでしょう。

★投稿の際の注意事項

その1：必ずあなたの作ったオリジナルであること。盗作、二重投稿は厳禁/

その2：短いもの以外は、テープまたはディスクで投稿すること。

その3：遊び方や使い方、プログラムの説明と変数リスト、使用BASIC、モード、オプションなどを明記した手紙を付けてください。パズルやAVG、RPGには解答も付けてください。

その4：マシン語は極力BASIC内に。またできれば内蔵チェックサムを付けてください。

その5：投稿したプログラムは返却できません。必ずバックアップを手もとに置いてください。

その6：あて先には、機種名、住所・氏名・年齢・職業(学生は学年)・電話番号を忘れずに書いてください。

★採用者への謝礼

本誌規定の謝礼を差し上げます。

あて先は●●●●●

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM テクノポリス編集部
えんじょい ぷろぐらみんぐ係まで

AV SERIES

LD Special

LDスペシャル

Tokuma Intermedia Mook

トクマ・インターメディア・ムック　AVシリーズ

「LDスペシャル」

レーザーディスク・CD・CDVを楽しむ本

7月16日発売!!

定価680円

徳間書店

LD新譜㊎紹介

最新フルコンLDプレーヤー完全ガイド

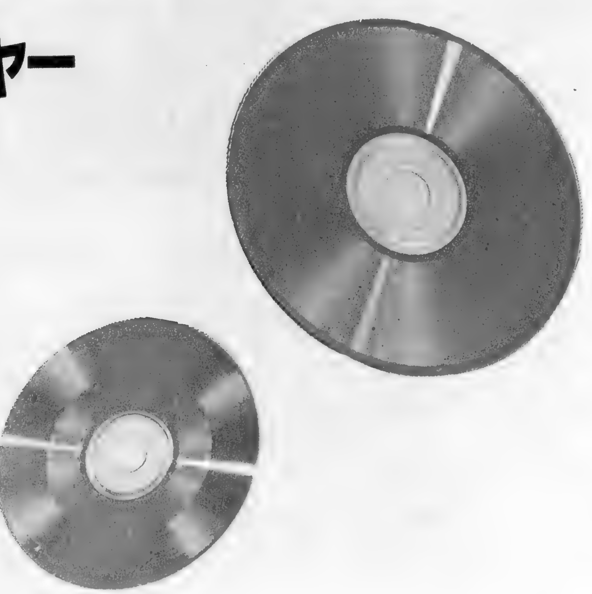
ジャンル別必見LDソフト180選

コレクターズ・アイテムin LD

5000円で映画が買える！

低価格LDソフトALLカタログ

CD&CDVソフト情報



○夏だ花火だ幽霊だ！ってことで、私好みの長い髪の娘を描いたわけ。へへ♡　ま、試験に夏休みにと忙しい時期だけど、花火くらいはいいじゃんか。ゆかたでも着てさ。あ、でも白装束はシャレになんないから、着ちゃダメだよ。（地球丸）

おたより1　これはくやしいっ

ボクは今とても悲しい、いや、あきれてモノもいえない。それというのも、先日Mr.プロ野球を買って、ユーザー・ディスクを作り、ゲームを始めようとしたそのとき、ユーザー・ディスク作成用ディスクの中の「フォーマットします」と表示されているところで、思わずプロテクト・シールの貼ってないプログラム・ディスクを入れてしまい、“しまった！”と思ったときにはもう遅く、一度も遊ばずにこわれてしまうことになった……。

小野誠也クン（神奈川県・No.A008）

♡あららー。なんとなぐさめたげればいいのやら……。ただただ、「あーあ」。

（ひろみ）

おたより2　7月号の伊藤クンへ

テクポリくらぶIIの7月号に載った伊藤君へ。たしかに、そうりょではレベル13が限界ですが、強盗の怪物ならばレベル9でクリアが可能です。いろいろと試してみたところ、これ以下では無理でした。

P.S　ボクは発売日にハイドライド3を買ったので、ディスクに「銀の剣」が入っていない。だれか交換してくれ〜。

山下玲クン（神奈川県・No.A009）

♡ほーら、やっぱりひろみが言ったとおり、すぐにおハガキがきたでしょ。でも、こういうおハガキのカケアイって楽しいよね。さあ、山下クンを超える者は誰かいないか！（ひろみ）

P.S.　今月から読んでる人へ。7月号で伊藤クンは「私はハイドライド3を、そうりょのレベル13で終わらせた。これ以下のレベルで終わらせた人はたぶんいないだろう」っておたよりをくれたんだよ。

ユーザーは悩んでいる！のおたより特集だよ！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

おたより3 88のヒゲキッ

ユーザー数の一番多いPC88シリーズ。ソフト会社は一番最初にPC88でゲームを発表することが多い。

そして次の移植版ではその88版の欠点が改良され、機能が付け足されて、元祖よりすばらしくなる。これが次々に繰り返される。

最後に各機種のソフトが出そろってみると、88版は一番見劣りがする。FM音源3重和音がFA発売以来むなしく聞こえる今日このごろ……。

第六死徒水無月クン（島根県・No.A00A）

♡ソフトが見劣りするくらいなんだいっ。ソフトがあるだけ幸せモンじゃんかあ！　くすんくすん。（編集部にもない銘機、日立のMB-S1ユーザーのひろみ）

おたより5 FMのカナシミ…

⭘E-PRI クン（千葉県・No.A00C）。うーん、「出るのが遅い」というより「出ない」こともあるが……。あ、言わない約束？　ごめん。

おたより4 S1ユーザーのひろみちゃんへ

ボクはPC-8801mkⅡとFM-NEW7のユーザーです。が、テープレコーダしか持っていません。今、売り出されているゲームはディスク版ばっかしで……これはヒサンです。

ボクはいまだに光栄の「ドラゴン&プリンセス」というRPGで遊んでます（いま笑った人はかなりの通！）。

ひろみさんはたしかS1のユーザーでしたよネ。お互いがんばろうね！

樋口吉紀クン（愛知県・No.A00B）

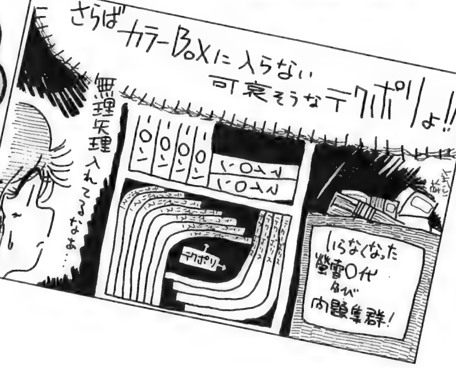
♡ひろみは今でもS1を持ってますが、実は、実はちょっと前……ゲームの誘惑に負けてMSXを買ってしまったの！　わーっ、マイナー機ユーザーのみなさん、ごめんなさい。団結を乱したひろみを許して。（ひろみ）

おたより6 おたより7 おたより8 新創刊ネタ、3つ

⭘まいでクン（兵庫県・No.A00D）。あはは、合併号の件ではいろいろご心配をおかけしました、と編集部もいってます。

⭘エリア99クン（神奈川県・No.A00E）。ほんとB5のテクノポリスって、とっても新鮮でビックリしちゃったよね。

⭘岡村岳尚クン（高知県・No.A00F）。これは、便利になった点だね。前の入れ方じゃテクポリが苦しそうだもん。



テクらぶ掲示板（けいじばん）

■ZIP-X1・第2期会員募集

「ZIP-X1」では、X1ユーザーの第2期会員を募集しています。だいたい30名ほど募集します。おもな活動内容は会誌の発行ですが、現在AVGの制作にも取り組んでいます。マシン語、C.G.のできる方、大歓迎です。また、初心者の方でシナリオを作ってみたい方なども歓迎します。会誌は毎月1回発行しており、Vol.18まで続いています。「私はX1のユーザーだ！」という方で会誌希望の方は、300円切手同封のうえ連絡してください。

〒037-03　青森県北津軽郡中里町豊島　工藤陵

■PC-turbo・第2次会員募集

今回、当クラブでは第2次会員を募集します。クラブの活動内容はゲームソフト中心の情報交換ですが、会員がふえたらもっといろんなことをしていきたいと思います。X68000、PC88シリーズのユーザーなら誰でも、日本全国どこに住んでいても入れますので、ゲームやツールに興味をお持ちの方はどんどんお手紙ください。今なら入会金、会費等はいりません。

このクラブに関心を持った方は60円切手を貼った封筒を同封のうえ、お持ちの機種名を書いて下記までお送りください。

〒570　大阪府守口市八雲北町1-3-4　藤本靖

♡あいかわらず、掲示板にはたくさんのお手紙をいただいていて、載せられないものがた～くさんあります。ごめんなさい。先月号でも書いたけど、会報とか入会案内とか、ちゃんと活動してるんだなあ、と思っちゃうお手紙を優先して掲載しています。掲示板にお手紙くれる人、できるだけ活動の内容がよくわかるものを送ってくださいね。（ひろみ）

今月のLEVEL1.

会員No.	お名前	住所
A000	ひろみだよーん	東京都
A001	地球丸クン	茨城県
A002	LIANEクン	神奈川県
A003	CONANクン	岡山県
A004	やんま☆りゅうクン	奈良県
A005	伊藤良徳クン	三重県
A006	ぞぞろぎ☆かんクン	埼玉県
A007	山田克巳クン	秋田県
A008	小野誠也クン	神奈川県
A009	山下玲クン	神奈川県
A00A	第六死徒水無月クン	島根県
A00B	樋口吉紀クン	愛知県
A00C	E-PRIクン	千葉県
A00D	まいでクン	兵庫県
A00E	エリア99クン	神奈川県
A00F	岡村岳尚クン	高知県

♡えーと、まずはオワビです。7月号のLIANEクンとCONANクンのおたよりの会員No.が、「○○」になってました。本当はそれぞれ、A002とA003です。これは印刷のミスですっ！　ひろみが悪いんじゃないもん。本当だってば。

というわけで、7月号と今月号でめでたくレベル1になられた会員のみなさまを、まとめて発表しま～す。

♡ところで。会員証の制作がちょっと遅れています。わー、おこらないで！　7月中にはなんとか完成して、8月の初めにはお送りできると思います。待ちどおしいと思うけど、すてきな会員証を作るために時間がかかっているのでゴメンしてね。

まだ、会員証をもらってないよー、という旧会員のみなさまにもそのころお送りできると思います。

おたより待ってます♡

♡どーもっ、ひろみです。早くも2回目のテクらぶIIのオワリだけど、感想はどうかなっ？

さて、今のところ、投稿ハガキはだんぜんイラストが多いんだけどね、ひろみは、文章のおたよりもそれに負けないくらいたっくさん！きてほしいなーと思ってるんだ。

だから「よしまかせろ」と今言ってくれたそこのあなた♡　すぐに！よろしくしてね。

10月号のテーマは バグの秋

♡秋の夜長はパソコンの前に静かにすわって……静かにゲームはできないなあ。じゃあ、プログラムを打ち込むのはどうでしょう。打ち込みをすれば当然バグも出る、というわけで、10月号のテーマは「バグの秋」です。

今までに出してしまったワケのわからないバグの数々、出るはずのないソフトから出たバグの楽しい思い出、それからそれから、ほとんど“バグ”といっていい自分の身の回りのバグなお話とか、み～んなテクらぶに載せちゃお♡

文章、イラスト、どっちともよろしくね。あ、もっちろん、このテーマ以外のおたよりも大大大歓迎してるよ！　それじゃ、また来月ね♡（ひろみ）

あて先は

〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM　テクノポリス編集部
テクポリくらぶII係
（テクらぶ掲示板係）

テクノ時代の星占いよっ♡ てくホロスコープ

夏だ海だ太陽だ！　と出かけるまえに、こっそりひと夏の恋の行方を占ってみたりして♡　（ひろみ）

'88年6月8日～7月7日のキミの運勢
◎総体運　♡ラブ運　Pパソコン運　Hz健康運

牡羊座★3/21～4/19
◎感情にまかせて周囲に八つ当たりすると大きなトラブルの原因。冷静な態度が大切よ。♡強引に出ると相手に逃げられる。控えめに。P思わぬツキに恵まれそう。Hz暴飲暴食は慎んで。

牡牛座★4/20～5/20
◎単独行動がツキを呼ぶポイント。交友関係を積極的に広げ、行動範囲を伸ばそう。♡グループ交際でオープンにいってね。P集中力で勝負。Hz規則正しい生活をおススメします。

双子座★5/21～6/21
◎意欲はあるけど、ミスが多くて他人に迷惑をかけそう。慎重にとり組むこと。♡依頼心が強すぎると相手がネをあげるかも。P正統派でせめよう。Hz病いは気から。気分を安定させて。

蟹座★6/22～7/22
◎エネルギーを思いっきり発散させよう。うまくいってなかったことも解決しそうよ。♡告白のチャンス！成功率は高い。P新しいゲームにトライして吉。Hz快調そのもの。食欲も増進。

獅子座★7/23～8/22
◎悩みや不安は早めに自分で解決すること。ルーズにしていると後で面倒なことになるよ。♡片思いの人はじっくりアプローチ。P強引な作戦は敗北のもと。Hz心身ともに十分な休養を。

乙女座★8/23～9/22
◎気がめいることも多いけど力強く乗り切れば、徐々にツキにも恵まれ活気も出る。♡恋人のいない人には思いもよらぬ出会いが。P地道な作戦をたてたほうが無難ね。Hzまずは良好。

天秤座★9/23～10/23
◎友人関係が不安定になりやすい。精神的にも落ちこみがちなので上手に気分転換して。♡理想を追うより自分の魅力を大切に。P今ひとつパッとしないね。H生活のリズムをキープ。

蠍座★10/24～11/21
◎安定した運気。ただ、あまり大胆な言動をすると友人から敬遠されちゃうので注意。♡好きなコと両思いのカップルになれそう！P強気に出よう。Hzまあまあだけど規則正しい生活を。

射手座★11/22～12/21
◎しばらくはおとなしくしてたほうがいいね。趣味にうちこんで精神面を養おう。♡お互いの感情のすれ違いが誤解をまねきそう。P集中力に欠けるなあ。Hz元気だけどカゼやケガに注意。

山羊座★12/22～1/19
◎自分から行動を起こせば面倒なこともすぐに解決できるはず。迷いはツキを逃がすよ。♡告白するならタイミングをうまくつかんで。Pたなボタ式のツキが。Hzスポーツにトライ。

水瓶座★1/20～2/18
◎友だちつきあいを大切に。身近なところで幸運がつかめるかもしれないから。♡あまり好みじゃなくてもつきあっているうちに本物に……。Pやや不調。地道に。Hzいい健康状態よ。

魚座★2/19～3/20
◎浮き沈みの激しい運気。イヤなこともユーウツにならずにガッツでいけば好展開。♡思いきって積極的にアタックあるのみ／P順調。好成績を出せそう。Hzスポーツで汗を流して。

8月のテクポリ市

さあさあ寄ってらっしゃい見てらっしゃい！ほらそこの人、遠慮なんかしないで見てって見てって♡　今月もひろみがウデにヨリかけて選んだお徳なモンばっかだよ。ぜったい、見なくちゃソンだってばっ！　【ひろみ】

♡このページを見て〝連絡しよう！〟って思った人、「交渉のときの注意」をしっかり読んでね♡

タイトルロゴ（「テクポリ市」のことね）を毎月募集します♡　絵のかけない人でも投稿できるもんね。今月は写植文字です。

売りたい

●①PC-8801mkⅡSRモデル30＋KD551K〔デ〕＋DR-330〔レ〕＋ゲーム30本程度（『スーパー大戦略』『イース』など）　②10万円以上　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒731-51福島県福島市佐伯区五月ヶ丘3-21-24　吉川新吾

●①X1Gモデル30＋CZ-820D〔専用デ〕（62年8月10日購入、完動、箱・M・付属品有、傷無、色黒）＋ソフト2本（P・M有）　②8万円以上　③Wはがきor電話（18:00〜23:00）　④〒492愛知県稲沢市稲葉2-5-14　山田篤史　☎0587-21-8080

●①a― FS-A1〔MSX2〕（＋ジョイパッド＋『ドラゴンスレイヤーⅣ』＋『パプルボブル』＋『ハイドライド3』）　②2万3000円〜2万4000円　③Wはがき　④〒461愛知県名古屋市東区徳川1-9-24　竹内久

●①HB-F1XD〔MSX2〕（62年12月購入、完動、箱無、M有、傷無）＋MSX2用『ハイドライド3』＋『ハイスクール！奇面組』＋MSX用『PAC（パナ・アミューズメント・カートリッジ）』＋『ガリウスの迷宮』＋『ファンタジーゾーン』（すべてP・M有）　②3万8000円〜4万円　③Wはがき　④〒560大阪府豊中市寺内2-7-1-801　漆島真治

●①FM77AV2＋FMTV151〔専用デ〕＋FM77-411〔ビデオデジタイズカード〕＋MB22436〔FM77用マウスセット〕＋PHC-DRⅡ〔レ〕＋α（本体とディスプレイ傷無、完動、61年5月購入、箱無、M・付属品有／ビデオカードとマウスセット62年4月購入　※システムディスク、F-BASICは使用不可なのでコピーしたもの）　②13万円〜14万円　③Wはがき（希望価格、TELを書いて）　④〒332埼玉県川口市東領家5-19-19　板岡義明

●①PC88FR用『大戦略88』『ファンタジー』『信長の野望・全国版』『ザ・リターン・オブ・イシター』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』（すべてP・M有り、まとめて買ってくれる人優先）　②各2000円〜3000円ぐらいで　③Wはがきで　④〒519-13三重県阿山郡伊賀町拓殖6707　菊地竜二

●PC88FH用a――『ソーサリアン』『ウルティマⅣ』『Mr.プロ野球』　b――『イースⅡ』『ワールドゴルフⅡ』『アークス』『スーパー大戦略』　c――『エルスリード』『九玉伝』（すべてP・Mあり）　②a――各3500円以上　b――各3000円以上　c――各2000円以上　③Wはがき（希望価格を書いて）　④〒964-03福島県安達郡岩代町小浜字芳池68-2　八鍬直也

●①X1用5D版　『イース』『ウルティマⅣ』『マイト・アンド・マジック』『ハイドライドⅡ』『ユーフォリー』（すべてP・M有）　②各2000円　③60円切手をはった封筒同封　④〒095北海道士別市東2条7　山岸秀敏

●①FM77AV用3.5D版　a――『信長の野望・全国版』『MightandMagic』　b――『ワールドゴルフ2』（すべてP・M有）　②a――3500円　b――3000円（まとめて買ってくれる人優先）　③Wはがき（電話番号を書いて）　④〒177東京都練馬区石神井町8-1-1-204　佐々木義雄

●①a――MSX用R版『ブラックオニキス』＋『ブラックオニキスⅡ』　b――MSX2専用ディスク版『ウィザードリィー#1』＋『MIAモンスターマニュアル』『MIAプレイングマニュアル』　c――『ディーヴァ・ソーマの杯』＋『ピクセル2』（すべてP・M有）　②各組4000円〜5000円くらい　③Wはがきに希望価格を書いて　④〒612京都府京都市伏見区深草西伊達町88-18桜荘6号室　廣井伸也

●①MSX用R版　a――『ザナドゥ』　b――『夢大陸アドベンチャー』（すべてP・M有）　②a――2500円以上　b――1500円以上　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒497愛知県海部郡七宝町沖ノ島東中折450-2　水野公博

●①MSX用R版　a――『ハイドライド』『ペンギンランド』T版『リザード』　b――R版『雀友』『ジャガー5』『ロマンシア』　C――『覇邪の封印』（すべてP・M有）　②a――各1000円　b――各2000円　C――2500円　③Wはがき　④〒676兵庫県高砂市曾根町1040-11　下山昭宏

買いたい

●①PC88FA用『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』『ぎゅわんぶらぁ自己中心派2』『タイムエンパイヤ』『うる星やつら』『サイキックウォー』『ギャルっぽクラブ』（すべてP・M有希望）　②各2000円〜4500円（安い人優先）　③Wはがきで　④〒120東京都足立区千住3-58-4　古館明

●①PC88SR用『イース』『ジーザス』『スーパー大戦略』（すべてP・M有希望）　②各3000円程度（安い人優先）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒516三重県伊勢市神久1-3-36　的場一浩

●①PC88FA用　a――『三国志』　b――『殺しのドレス』『ウイングマンスペシャル』　c――『ウルティマⅣ』『抜忍伝説』『ジンギスカン』『王子ビンビン物語』『アルギースの翼』（すべてP・M有希望）　②a――4000円　b――2000円　c――3000円（2本以上の方は送料当方負担）　③Wはがきor電話（21:00〜22:00）　④〒840-02佐賀県佐賀郡大和町西山田　笠原耕二　☎0952-62-2791

●①PC98VM21用5HD版　a――『ソーサリアン』　b――『ウィザードリィ』（すべてP・M有希望）　②a――3500円〜5000円　b――2500円〜4000円　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒330埼玉県大宮市風渡野102-5　佐藤弘康

●①PC98VM/VX用5HD版　a――『太平洋の嵐』　b――『大戦略Ⅱ』　c――『カリ・ユガの光輝』（すべてP・M有希望）　②a――4000円以下　b――3500円以下

交換したし
①MSX用　ROM版
「ザナドゥ」
又は
「グラディウス2」＋
「ヤングシャーロック」
（箱　M有）
②MSX2用　ROM版
「信長の野望　<全国版>」
（箱　M有　希望）
③Wハガキor60円切手を
はった封筒同封
④259-13
神奈川県　秦野市　千村
652-171　A-1
石川　清一

交換したし

c――2000円～3000円以下（安いほう優先）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封（希望価格を書いて）　④〒566大阪府摂津市桜町1-9-3　長瀬弘幸

●①X1用5D版　a――『女神転生』『エリカ』　b――『聖女ぱにっく』『天使たちの午後』　②a――3000円　b――2500円　③Wはがき　④〒256神奈川県小田原市国府津1823　JRアパート2502　小針篤史

●①FM77AV用3.5D版　a――『プロ野球FAN』＋『養成ギブス』　b――『ザナドゥ』『レイドック』　②a――8000円以下　b――3000円前後　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒811-21福岡県粕屋郡須恵町佐谷1316-14　山口徹也

●①FM-7用5D版　a――『A列車で行こう』『イース』『T.D.F』『ラプラスの魔』　b――『走れスカイライン』『アルバトロス』『TOKYOナンパストリート』『エミー2』　②a――各4000円以下　b――各3000円以下　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒041北海道函館市昭和2-10-4　岩崎哲也

●①FM77AV用3.5D版『イース』『ディープフォレスト』『ジーザス』『スペースハリアー』『シルフィード』『ドルアーガの塔』ほかのソフト（すべてP・M有希望）　②各3000円～4000円　③Wはがき　④〒319-12茨城県日立市大和田町627　宮原寛人

交換したい

●①MSX用R版『シャロム』＋『グラディウスII』（どちらもP・M有、完動品）　②MSX用R版『ドラゴンクエスト』（P・M有、完動品に限る）　③Wはがき（電話番号を書いて）　④〒658兵庫県神戸市東灘区岡本4-5-15帝人社宅A-504号　持永健志

●①X68000用『マンハッタン・レクイエム』（付録開封）＋『上海』＋『ツインビー』（すべてP・M有、完動品）　②X68000用『グランド・マスター』（M有希望）　③Wはがき　④〒292千葉県木更津市畑沢4-11-10　川上賢二郎

●①PC88FH用『ロマンシア』or『マンハッタンレクイエム』or『覇邪の封印』（すべてP・M有）　②PC88FH用『サイキック・ウォー』or『ディーヴァ』（P・M有希望）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒330埼玉県大宮市風渡野746-18　宮崎健夫

●①PC88SR用『イースII』『ザナドゥ』（すべてP・M有）　②PC88SR用『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀』『今夜も朝までパワフルまあじゃん』（P・M有希望）　③Wはがき　④〒710岡本県倉敷市高須賀35-11　表徹弥

●①PC98用5DD版『ソーサリアン』（P・M有）　②PC98用5HDor5DD版『獣神ローガス』or『マイト・アンド・マジック』or『グランドマスター』（P・M有希望）　③Wはがき　④〒799-22愛媛越智郡大西町九王甲731　越智秀幸

●①X1Gモデル30＋CZ-820D〔専用デ〕（完動、箱無、M有、傷有、FM音源ボード完動、ゲームソフト多数、86年7月購入）　②MSX2（V-RAM128K以上、3.5インチ2DDフロッピーディスク付きに限る）＋ソフト＋専用ディスプレイ　③Wはがき　④〒231神奈川県横浜市中区間門町2-310　村田真一

●①FM77AV2＋FMTV151〔専用デ〕（箱・M・付属品有、完動、傷多少有、60年12月ごろ購入）＋関連図書＋ソフト10本＋α　②PC88SR/FR/MR/FH/MH（それぞれモデル30）＋400ラインのアナログディスプレイorX1turboシリーズ＋専用ディスプレイ（すべて傷・汚れ・箱無可、付属品・M有希望）　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒760-23香川県綾歌郡綾南町滝宮2605　木田敏博

●①PC-8801mk IIFR＋KD854〔デ〕＋サウンドボードII＋ソフト（すべて完動、傷無、箱・M有）　②X1turboZ＋専用ディスプレイ　③Wはがきor60円切手をはった封筒同封　④〒974福島県いわき市植田町本町2-7-11　神保永司

◆◆◆◆◆◆◆◆◆ さあ～、いらはい、いらはい♡

パソコンのハードやソフトが欲し～い！　いらな～い！　とっかえこした～い！　というあなた。テクポリ市に参加してみない？

■交渉のときの注意

テクノポリス編集部は掲載の場を提供するだけです。トラブルが生じても編集部では一切責任を負いかねますので、互いに以下の3点をきちんと守ってください。
①交渉相手とよく連絡をとりあうこと、②金品の送付は必ず書留で（確実に本人の手に渡ります）、③いたずらはゼッタイ厳禁！

本文中の記号の意味は以下のとおりです。
P＝パッケージ／M＝マニュアル／D＝ディスク／R＝ROM／T＝テープ／デ＝ディスプレイ／プ＝プリンター／ド＝ディスクドライブ／レ＝データレコーダ

売りたい（or買いたい。）
①ハード名（orソフト名）＋○○○＋△△△
②○万○○○○万円～○万○○○○円
③Wはがきor60円切手をはった封筒同封
or電話（つごうのいい時間を書く）
④〒・住所・氏名・TEL 印 シール

交換したい
①自分のハード・ソフト名
②欲しいハード・ソフト名
③Wはがきor60円切手をはった封筒同封
or電話（つごうのいい時間を書く）
④〒・住所・氏名・TEL 印 シール

■応募のきまり

①は、ハードの場合には完動品に限ります。機種名は略さないで書いてね。購入年月日、キズの有無、完動であるということもちゃんと書いてください。周辺機器は、型番と種類（ディスプレイとかプリンタとか）も書くこと。ソフトの場合は、とくに機種名と媒体をお忘れなく。箱、マニュアルがきちんとしているものを優先します。
②は、定価の半額が目安です。高すぎたり安すぎたり、アイマイなものは掲載できません。交換希望の場合は、常識的に同等くらいのものを。
③は、上の3つの方法のどれかか、その組み合わせに限ります。連絡をもらった人には、ぜったいに全員にお返事してね！
④には、掲載しない場合でも必ず電話番号を書いてね。書いてあるハガキを優先します。
※左下の応募券をはるのと、それからハンコを押すのを忘れると載らないから気をつけてね！

テクノポリスソフト取扱い

北海道・東北

㈱金市館パソコンランド 〒060北海道札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ 〒060北海道札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル4F ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 〒060北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 〒060北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1札信ビルB-1 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー 〒060北海道札幌市中央区南2条西4丁目11 ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE's店 〒060北海道札幌市中央区南2条西1丁目北専ビル ☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン 〒060北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階 ☎011-285-1590
宝文堂システム課 〒064北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43 ☎011-641-7911
庄子デンキコンピュータ・中央 〒980宮城県仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC 〒980宮城県仙台市中央2-2-21 ☎022-261-8111
電巧堂DaC 〒980宮城県仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
㈱郡山ダイエー パソコン売場 〒963福島県郡山市大町1-4-5 ☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド 〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館5F ☎03-251-1464
㈱コム 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル ☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店 〒101東京都千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア 〒101東京都千代田区外神田1-13-3ラオックス中央店4F ☎03-253-1341
第一家庭電気㈱ABLEパソコンシティー 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-15-16川初ビル3F-4F ☎03-253-4191
真光無線㈱ 〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター 〒101東京都千代田区外神田1-4-21石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
シスペック㈱ラジカン1号店 〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F ☎03-257-6345
㈱富士音響マイコンセンターRAM 〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7Fマイコンセンター ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ 〒101東京都千代田区外神田2-2-1ビルディングADO ☎03-255-9515
マイコンショップpulse 〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館5F ☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店 〒167東京都杉並区西荻南3-14-7 ☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店 〒160東京都新宿区西新宿1-12-18 ☎03-342-1901
丸井新宿店テクノ館パソコン売場 〒160東京都新宿区新宿3-30-16 ☎03-354-0101
東急百貨店本店コンピューターショップ(東急インフォメーションシステムズ) 〒150東京都渋谷区道玄坂2-24-1 ☎03-477-3343
上新電機㈱ J&P渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
㈱オムロン・マイコン・システムズ マイコンベース銀座 〒104東京都中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
西友OZ 〒177東京都練馬区東大泉2-10-11㈱西友大泉店 ☎03-978-4111
㈱西武百貨店池袋店コンピューターフォーラム 〒171東京都豊島区南池袋1-28-1 ☎03-981-0111
上新電機㈱ J&P八王子そごう店 〒192東京都八王子市旭町1-1八王子そごう7F ☎0426-26-4141
㈱ムラウチ 〒192東京都八王子市大和田町5-1-21 ☎0426-42-6211
上新電機㈱ J&P町田店 〒194東京都町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店コンピュータショップ 〒194東京都町田市原町田6-9-7 ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21高崎店 〒370群馬県高崎市栄町3-14栄光ビル1F ☎0273-26-5221
ICコスモランドあざみ野店 〒227神奈川県横浜市緑区あざみ野1-1-12 ☎045-901-1901
多田屋 サンピア店 〒283千葉県東金市東岩崎8-10サンピア2F ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店大宮店コンピュータフォーラム 〒330埼玉県大宮市宮町1-60 ☎0486-42-0111

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売り場 〒950新潟県新潟市万代1-5-1 ☎025-241-5111
㈱真電本店 〒950新潟県新潟市万代2-2-2 ☎025-243-6500
PiC 〒950新潟県新潟市万代1-2-3野村コープ1F ☎025-243-5135
パソコンショップΣ 〒460愛知県名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
カトー無線 本店4階 〒460愛知県名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-264-1534
九十九電機㈱名古屋店 〒460愛知県名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード 〒460愛知県名古屋市中区大須3-46-15プラザー販売㈱ ☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド 〒420静岡県静岡市七間町7-3 ☎0542-55-8819
マイコンショップうつのみや 〒920石川県金沢市片町2-1-7 ☎0762-21-6136

大阪

㈱ニノミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店 〒530大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273 ☎06-341-2031
マイコンショップCSK 〒530大阪府大阪市北区梅田1-1-3大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
上新電機㈱ J&P阪急三番街店 〒530大阪府大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-374-3311
㈱ニノミヤ エレランド 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 〒542大阪府大阪市南区千日前2-10-1プランタンなんば ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ 別館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
㈱ニノミヤ パソコンランド えびす店 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
㈱ニノミヤ 日本橋本店 パソコンコーナー 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-15 ☎06-643-2038
㈱ニノミヤぱそこん亭FMランド 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14 ☎06-643-2039
㈱ニノミヤ パソコンランド 〒556大阪府大阪市浪速区灘波中2-2-15 ☎06-643-3217
上新電機㈱ J&Pテクノランド 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151
上新電機㈱ J&Pメディアランド 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-8-26 ☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし 〒556大阪府大阪市浪速区日本橋4-10-6 ☎06-632-0351
上新電機㈱ J&P千里中央店 〒565大阪府豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
上新電機㈱ 堺東店 〒590大阪府堺市北瓦町1-26 ☎0722-22-0950
上新電機㈱ 泉北パンジョ店 〒590-01大阪府堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001

店のご案内

テクノポリスソフトは以下の全国のお店で扱っております。ぜひご利用ください。

上新電機㈱　さやま店　〒589大阪府大阪狭山市ぐみの木3-91-1　☎0723-66-2111
㈱ニノミヤ　阪和店　〒597大阪府貝塚市半田765-9　☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店　〒596大阪府岸和田市土生町2415-3　☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店　〒567大阪府茨木市双葉町2-18　☎0726-32-8741
㈱パスカル　〒567大阪府茨木市宮島2-2-37北大阪流通センター内　☎0726-34-6190
J&Pくずは店　〒573大阪府枚方市楠葉花園町15-2　☎0720-56-7295
上新電機㈱　J&P高槻店　〒569大阪府高槻市高槻11-16　☎0726-85-1212
上新電機㈱　せっつとんだ店　〒569大阪府高槻市大畑町24-10　☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店　〒563大阪府池田市満寿美町4-3　☎0727-51-2321

近畿

上新電機㈱　尼崎三和店　〒660兵庫県尼崎市神田中通6-222　☎06-413-0025
上新電機㈱　伊丹店　〒664兵庫県伊丹市昆陽池1-63　☎0727-77-5101
上新電機㈱　和歌山店　〒641和歌山県和歌山市中島368　☎0734-25-1414
㈱ニノミヤ　パソコンランド　和歌山店　〒640和歌山県和歌山市本町4-60　☎0734-32-5661
上新電機㈱　大和郡山店　〒639-11奈良県大和郡山市柳3-32　☎07435-3-5471
上新電機㈱　やぎ店　〒634奈良県橿原市新賀町206-1　☎07442-4-1151
上新電機㈱　たわらもと店　〒636-03奈良県磯城郡田原本町千代574-1　☎07443-3-4041
上新電機㈱　J&P京都寺町店　〒660京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549　☎075-341-3571
上新電機㈱　長岡店　〒617京都府長岡京市長岡2-1-30　☎075-955-8401
電器館　パレックス　OAショップ　〒650兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7　☎078-391-7911
セイデン三宮本店　C-スペース　ホビーコーナー　〒650兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8　☎078-391-8171
上新電機㈱　J&P姫路店　〒670兵庫県姫路市東延末1-1住友生命姫路南ビル　☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店　〒662兵庫県西宮市河原町5-11　☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCiTY　〒730広島県広島市中区大手町1-4-1　☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店　〒700岡山県岡山市中山下2-2-1　☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター　〒760香川県高松市丸亀町4-8　☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター　〒810福岡県福岡市中央区天神2-4-27　☎092-714-5155
システムソフト販売　〒810福岡県福岡市中央区天神5-7-2　☎092-714-6254
ベストマイコン　福岡店　〒810福岡県福岡市中央区天神1-9-28　☎092-781-7131
トキハデパート　トキハマイコンセンター　〒870大分県大分市府内町2-1-4トキハデパート6Fマイコンセンター　☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店　電器課マイコンセンター　〒880宮崎県宮崎市大淀4-7-30　☎0985-51-3166

通信販売も扱っています

近くにお店がないときなどは、通信販売もご利用ください。
①商品名、機種名
②住所、氏名、電話番号
を書いた紙と
③代金
を、現金書留で右の申し込み先にお送りください。

■通販申し込み先■

〒105　東京都港区新橋1－18－21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

テクノポリスのムック

お申し込みはお近くの本屋さんまで

パソコンゲームを100倍楽しむ本　680円

FOR X1スペシャル
1200円

98FAN Vol.1
880円

98FAN Vol.2
580円

次号予告マンガ SDテクノポリス 遺憾祭

by さとーげん
+へんしゅーぶ

とゆーわけで波乱ぶくみの9月号は8月8日発売です!

へんしゅ〜ぶ通信

●ボクがテクポリ編集部のアシスタントになって1週間がたった。いろいろな仕事をこなし経験値をもらいレベルアップするが、ボクは重大なことに気づいた。“理性”というパラメータがどんどん減っていくことだ……

(はるお)

●わーい。テクポリの編集部って楽しいなぁ。パソコンの棚からも、暗室からも、机の下からも、そのへんの床からも、いびきが聞こえてくる。どういうしかけなんだろう。ぼく、新入部員だからわかんないやー。

(TOTO)

●はじめまして♡ パソコンをさわったこともない私が、テクポリの編集部員になっちゃいました。ギャップを乗り越えて採用された理由は、“ミーハーそうだから”だってー。よろしくねっっ。

(みぽりん)

●忙しい、忙しい。先月やる予定だった『イースII』の付録が今月になってやってきたからもうたいへん。連日連夜、編集部にカンヅメ。そのぶん、〇グイン以外の他誌よりマップがきれいでしょ。

(そんなわけの、まなみでした♡)

●今月は「イースII」32ページ付録の影響でみんなダウン。そこへ、新人が3人もやってきた。おかげさまで、ヒットポイントを回復できる時間がとれました。来月はもっといっぱい仕事あげるからね。

(キテレツうんず)

●青山に『クレヨンハウス』っていうとっても素敵な絵本のお店があります。寂しいとき、辛いとき、ボクはそこへ行き幸せになります。たくさんの絵本に囲まれていると、時のたつのも忘れHappyになれるのです。

(ときちゃん)

●やっとのことで、GWスペシャルの入稿が終わったぃ/ 花の20歳の女のコ(ウソウソ)が3日も風呂に入らず、椅子布団の生活をするなんて、世の中絶対間違ってる// 来月こそは……歴史は繰り返す。

(Chikagon)

●今月のザンゲ。①エレインソフトのインタビューで、15分間テープレコーダが作動していないことに気づかなかった。②Y人さんにレベルを上げてもらった『カオスエンジェルス』のセーブとロードを間違えた。

(HENO)

●うんずとときちゃんの軽やかな無意味会話。今にも閉じそうなChikagonの悩ましい瞳。うけることのないダジャレを連発するまなみ。ウシガエルの声を真似する、HIDEのいびき。テクポリの朝、HENOはいない。

(パンプ)

●うーむ、そうだったのか。

(HIDE)

HAL Laboratory

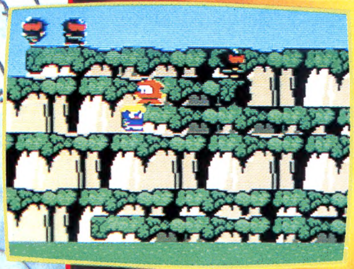
忍法 ひっさつ 飛化

平和を乱すものはだれだ！絶対に許さないぞ!!
おなじみ忍者くんが今度は
妖怪退治に大活躍。うなる
手裏剣、冴える必殺技、
負けるな忍者くん！
がんばれ忍者くん！

MSX2版おまたせの新発売

陰の悪をたおせ！
キミはもう必殺技を手にした!!

好評発売中



忍者くん 阿修羅の章

MSX2 MEGA ROM HM-028 定価¥5,600

©UPL／HALファミコン版忍者くんは、UPLから販売されます。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)
※MSXはアスキーの商標です。

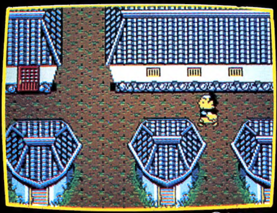
時代を超えて、十手が振り舞うEDOにワープ!!

好評発売中

ずっこけ やじきた隠密道中

東へ、西へキミをまどわす
悪の襲撃は手ごわい!!
果してキミの推理は勝ち得るか！

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



©HAL

MSX2 MEGA ROM HM-026 定価¥5,600

テクノポリス 昭和63年8月15日発行 第7巻第7号(通巻72号) 昭和59年7月30日第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 和田秀実
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(直)
特別定価五八〇円

©徳間書店 1988 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 06449-8

ヴィダル（ヴァルツェル）

1988
8 August
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

シミュレーション・
アドベンチャー・ウォー
『ヴァルツェル』より
原画／ジャスト
セル／桑畑恵子
©ジャスト　1988

テクノポリス1988年８月号
とじ込み付録